



PEMBELAJARAN PKn SD



AWIRIA
NUR LATIFAH

Pembelajaran PKn

SD

Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis ber-dasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. (Pasal 1 ayat [1]).
2. Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan: a. Penerbitan cip-taan; b. Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya; c. Pener-jemahan ciptaan; d. Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan; e. pendistribusian ciptaan atau salinannya; f. Pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman ciptaan; h. Komuni-kasi ciptaan; dan i. Penyewaan ciptaan. (Pasal 9 ayat [1]).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). (Pasal 113 ayat [3]).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah). (Pasal 113 ayat [4]).

Awiria
Nur Latifah

Pembelajaran PKn SD



Pembelajaran PKn SD

© Awiria & Nur Latifah

viii + 172 ; 14,8 x 21 cm.

ISBN: 978-623-7507-06-2

Hak cipta dilindungi oleh Undang-Undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apa pun juga tanpa izin tertulis dari penerbit.

Cetakan I, September 2019

Penulis : Awiria
Nur Latifah
Editor : Alviana C.
Desain Sampul : Ityan Jauhar
Layout : M. Hakim

Diterbitkan oleh:

Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI)

Jln. Jomblangan Gg. Ontoseno B.15 RT 12/30

Banguntapan Bantul DI Yogyakarta

Email: admin@samudrabilir.co.id

Website: www.samudrabilir.co.id

WA/Call: 0812-2607-587

KATA PENGANTAR

Buku ini disusun sebagai salah satu bahan ajar dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mata kuliah Pembelajaran PKn di sekolah dasar.

Dalam buku ini disajikan materi pembelajaran PKn secara sederhana, efektif, dan mudah dimengerti yang disertai contoh metode, media pembelajaran, serta RPP PKn, hal ini disajikan untuk mempermudah dalam memahami cara mengajar materi PKn secara kreatif dan varitatif. Buku ini juga dilengkapi konsep penilaian mata pelajaran PKn

Sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran PKn, diharapkan dapat memahami cara mengajar PKn, menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikannya di sekolah dasar sebagai calon guru yang profesional khususnya untuk pembelajaran PKn.

Akhirnya kami menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penerbitan buku ini.

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I Paradigma Baru PKn

- A. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) 1
- B. Visi dan Misi Pendidikan Kewarganegaraan..... 17
- C. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD..... 21

BAB II Karakteristik Guru untuk Pembelajaran PKn

- A. Guru sebagai Tenaga Profesional 31
- B. Profil Guru PKn dalam Pembelajaran 38

BAB III Delapan (8) Keterampilan Dasar Mengajar

- A. Keterampilan Bertanya..... 47
- B. Keterampilan Memberi Penguatan 52
- C. Keterampilan Mengadakan Variasi 55
- D. Keterampilan Menjelaskan 58
- E. Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran 59
- F. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil 60
- G. Keterampilan Mengelola Kelas 60
- H. Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perseorangan.... 61

BAB IV Teori Belajar Serta Pengertian

- A. Teori Belajar Behaviorisme 63
- B. Teori Belajar Kognitivisme 68
- C. Teori Belajar Konstruktivisme 73

BAB V Kurikulum PKn

- A. Konsep Dasar Kurikulum 81

B. Pengembangan Kurikulum PKn di SD.....	83
C. Prinsip Penyajian Kurikulum	86
D. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) “PKn” ..	87
E. Kurikulum 2013	89

BAB VI Pendekatan, Metode, dan Media Pembelajaran PKn

A. Pendekatan Pembelajaran	105
1. Artikulasi Pendekatan.....	105
2. Pendekatan Kontekstual	106
3. Pendekatan Saintifik.....	110
4. PAIKEM.....	116
B. Metode Pembelajaran PKn	118
1. VCT	119
2. Bermain Peran	122
3. <i>Discovery</i>	125
4. <i>Problem Solving</i>	127
5. <i>Inquiry</i>	129
6. Peta Konsep	131
C. Media Pembelajaran.....	133

BAB VII Model Penilaian PKn

A. Model Pengembangan Penilaian	141
B. Penilaian Kurikulum 2013.....	154

BAB VIII Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kurikulum 2013 PKn.....	161
--------------------------------	------------

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT PENULIS

BAB I

PARADIGMA BARU PKN

A. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Menurut Nu'man Somantri dalam Dikti (2014:7), pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, bersikap, dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan pancasila dan UUD 1945.

Menurut kurikulum berbasis kompetensi, PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara yang cerdas terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945. Dalam hal ini, PKn berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan warga Negara (*civic intelligence*), menumbuhkan partisipasi warga Negara (*civic participation*) dan mengembangkan tanggung jawab warga Negara untuk bela negara (*civic responsibility*).

Warga Negara yang cerdas diharapkan mampu mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi Negara dan bangsanya.

Melalui partisipasi warga Negara, akan tercapai kemajuan Negara, karena tidak ada satu Negara pun didunia maju tanpa partisipasi aktif dari warga negaranya. Begitu pula tanggung jawab warga Negara atas persoalan yang dihadapi Negara dan bangsanya akan berkontribusi untuk kemajuan Negara dan bangsanya.

PKn mengalami perubahan dari waktu ke waktu mulai dari *Civics* yang materinya menuju kepada warga negara yang baik saja, Pendidikan Moral Pancasila (PMP), Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) yang materinya berupa nilai-nilai dari sila-sila Pancasila dan Eka Prasetya Panca Karsa. Pada era reformasi diubah menjadi PKn yang ruang lingkup muatannya berisi tentang kebebasan bertanggung jawab, tata negara, persatuan dan kesatuan bangsa, hak asasi manusia, norma dan peraturan, konstitusi negara, kebutuhan warga negara, kekuasaan dan politik, Pancasila sebagai idiologi terbuka, dan globalisasi.

Lebih jelasnya terdapat pada skema dibawah ini:

Sebelum Dekrit Presiden

Th. 1959 Di SMU dikenal mata pelajaran Tata Negara
Tata Hukum dan ilmu Kewarganegaraan

Sesudah Dekrit Presiden

Th. 1959 Diintroduksi pelajaran Civics dengan "Civics
Manusia Indonesia Baru" dan "Tujuh Bahan
Pokok Indoktrinasi" (Tubapi) sebagai buku
sumber.

Th. 1962	Istilah Civics diganti dengan Kewargaan Negara, atas anjuran Dr. Suhardjo, S.H. (Menteri Kehakiman).
Th. 1968	Kurikulum 1968, istilah Kewargaan Negara diganti dengan Pendidikan Kewargaan Negara, yang berkecenderungan pada aspek Tata Negara dan Sejarah, tanpa menampakkan aspek moralnya.
Th. 1973	MPR hasil pemilihan umum, berhasil menetapkan GBHN, yang menginstruksikan adanya PMP di semua jenjang sekolah.
Th. 1975	Kurikulum barn di sekolah-sekolah, yang memuat PMP (Buku II B untuk tingkat SMU, berisi GBPP).
Th. 1978	MPR hasil pemilihan umum berhasil menetapkan Ekaprasetia Pancakarsa, atau lebih dikenal dengan P4. Bahan ini memperkaya PMP sebagai pendidikan moral.
Th. 1980	Berhasil diterbitkan buku paket PMP untuk siswa tingkat SD sampai SMU.
Th. 1983	MPR hasil pemilihan umum, berhasil menetapkan GBHN baru, yang antara lain, dalam bidang pendidikan menginstruksikan: Pendidikan Pancasila, termasuk di dalamnya: - PMP. - Pendidikan Pelaksanaan P4. - Pendidikan Sejarah Perjuangan Bangsa.

Th. 1994 Kurikulum 1994.

Nama bidang studi PMP diganti dengan nama PPKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan), dimulai secara bertahap mulai tahun 1994 bagi kelas 1-4 SD, dan juga kelas 1 SLTP dan SMU.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tahun 2006 mengakomodir kecenderungan globalisasi dalam tujuan mata pelajaran PKn yaitu mengembangkan kemampuan: 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi; 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain di dunia; 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam proses pembelajaran, PKn hendaknya menjadi “subjek pembelajaran yang kuat” (*powerful learning area*) yang ditandai oleh pengalaman belajar kontekstual dengan ciri-ciri: bermakna (*meaningful*), terintegrasi (*integrated*), berbasis nilai (*value-based*), menantang (*challenging*), dan mengaktifkan (*activating*) (Budimansyah, 2008b:182).

Konsep paradigma baru PKn muncul setelah era *reformasi* di mana masyarakat Indonesia tidak hanya memerlukan teori tentang konsep demokrasi, tetapi menghendaki institusi yang mampu memelihara proses demokrasi. Paradigma baru berasal dari bahasa Inggris *new paradigm* yang secara harafiah berarti pola atau model baru. Menurut Udin, dkk., interpretasi paradigma baru dalam konteks PKn berarti suatu model atau kerangka berfikir yang digunakan dalam proses kewarganegaraan di Indonesia.

Selanjutnya dinyatakan bahwa untuk mengembangkan karakter warga Negara yang demokratis PKn dengan paradigma baru mempunyai tiga tugas pokok, yaitu: 1) mengembangkan kecerdasan warga Negara (*civic intelligence*); 2) membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*); dan 3) mendorong partisipasi warga Negara (*civic participation*)

Perlu kita ketahui bahwa ketiga konsep tugas pokok PKn tersebut diadopsi dari Amerika yang sudah mapan demokrasinya. Proses adopsi tersebut disebut *making connection*, yaitu kemampuan berfikir yang secara simultan mengubah pola pikir menjadi lebih baik dengan tetap memelihara identitas termasuk budaya sendiri (Mardiati, 2007). Oleh karena itu, dalam implementasinya tetap harus kita sesuaikan dengan konteks Indonesia. Contoh proses *making connection* yang berhasil adalah Jepang. Bangsa Jepang memiliki kemampuan menggunakan kesempatan

mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi barat tanpa menghilangkan identitas budaya sendiri.

Landasan pemikiran rasional pentingnya PKn dipersekolahkan sebagaimana tercantum dalam Standar Isi mata pelajaran PKn tahun 2006 adalah sbb:

- a. Pendidikan Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan NKRI sebagai negara kebangsaan yang modern yang pembentukannya didasarkan pada semangat kebangsaan dalam kebinekaan (*risalah Sidang BPUPKI dan PPKI 29 Mei s.d 19 Agustus 1945, Sekretariat Negara, 1992*).
- b. Komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945.
- c. Negara Kesatuan republik Indonesia adalah negara yang berdasarkan Pancasila seperti yang termuat dalam Pembukaan UUD 1945 alinea IV.
- d. Pancasila dan UUD 1945 perlu ditanamkan kepada seluruh komponen bangsa Indonesia, khususnya generasi muda sebagai penerus bangsa, mengingat sejarah telah membuktikan berbagai peristiwa telah mengancam persatuan dan kesatuan.
- e. Pada masa depan tidak terulang lagi adanya sistem pemerintahan otoriter yang mengekang HAM warga

negara untuk menjalankan demokrasi dengan kebebasan yang bertanggung jawab. Kehidupan ini dapat dimulai di keluarga, sekolah dan masyarakat untuk membentuk masa depan yang cerah (*diolah dari Puskur, Balitbang Depdiknas, 2003*)

Terkait dengan pemikiran rasional tersebut, maka mata pelajaran PKn di sekolah memiliki peran dan tanggung jawab yang sentral. Paradigma baru PKn memuat aspek-aspek materi pembelajaran sebagaimana tercantum dalam Standar Isi tahun 2006 sbb:

- 1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, keutuhan negara kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistim hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- 3) Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.

- 4) Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga Negara.
- 5) konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar Negara dengan konstitusi.
- 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- 7) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- 8) Globalisasi meliputi : globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Sejak kita merdeka sudah terukir dengan indah apa yang menjadi komitmen kita bersama sebagai sebuah bangsa yaitu: *"Pemerintah Negara Indonesia melindungi segenap bangsa*

Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial...." (Pembukaan UUD 1945). Komitmen kebangsaan yang sangat tinggi yang tertulis secara normatif dengan kenyataan yang ditampilkan masih perlu pembenahan.

Namun berdasarkan tataran empiris dan kontekstual masih terlihat jelas adanya kesenjangan antara tataran normatif dengan fenomena ideologis, sosial, politik, dan *cultural* dalam kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara RI. Kesenjangan ini terus bergulir, puncaknya adalah krisis nasional, yang dikenal dengan krisis multidimensi.

Untuk itu maka perlu pendidikan yang efektif dan bermutu. Salah satu masalah yang terkait dengan penerapan esensi pendidikan ilmu pengetahuan sosial contohnya mata pelajaran kewarganegaraan adalah mudarnya rasa nasionalisme dan patriotisme dan munculnya arogansi kesukuan dan golongan yang merusak sendi-sendi demokratisasi. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah mudarnya rasa nasionalisme dan patriotisme dalam memperjuangkan jati diri bangsa Indonesia dalam persaingan global dan mudarnya integrasi nasional, maka diperlukan sosialisasi hasil kajian esensi pendidikan kewarganegaraan dan sosialisasi bagaimana pembelajarannya agar mampu memperkuat revitalisasi nasionalisme Indonesia menuju

character and nation building sebagai tumpuan harapan pendidikan masa depan. Juga dapat memperkuat kembali komitmen kebangsaan yang selama ini mulai memudar dengan tekad memperjuangkan bangsa Indonesia yang berkualitas dan bermartabat.

Dengan demikian maka Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan politik dan moral bangsa adalah sebuah keniscayaan yang tak bisa ditawar untuk tetap eksis dan maju ke arah paradigma baru yang terkenal dengan arah baru atau paradigma moderat. Menurut Malik Fajar (2004: 4) sejak tahun 1994, pembelajaran PKn menghadapi berbagai kendala dan keterbatasan. Kendala dan keterbatasan tersebut adalah:

- 1) Masukan instrumental (*instrumental input*) terutama yang berkaitan dengan kualitas guru serta keterbatasan fasilitas dan sumber belajar, dan
- 2) Masukan lingkungan (*instrumental input*) terutama yang berkaitan dengan kondisi dan situasi kehidupan politik negara yang kurang demokratis. Proses pembelajaran yang bersifat "satu arah" dan pasif baik di dalam maupun di luar kelas telah berakibat pada miskinnya pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*) dalam proses pembentukan watak dan perilaku siswa. Khususnya dalam menanamkan sikap, nilai dan perilaku yang dapat dijadikan landasan untuk membentuk watak dan karakter para siswa didik dalam konteks Negara dan bangsa Indonesia.

Empat pilar belajar yang diperkenalkan oleh UNESCO dalam Soedijarto (2004: 10-18) yaitu *learning to know*, seperti telah dikemukakan oleh Philip Phoenix, proses pembelajaran yang mengutamakan penguasaan *ways of knowing* atau *mode of inquire* telah memungkinkan siswa untuk terus belajar dan mampu memperoleh pengetahuan baru dan tidak hanya memperoleh pengetahuan dari hasil penelitian orang lain, melainkan dari hasil penelitiannya sendiri. Karena itu, hakikat dari *learning to know* adalah proses pembelajaran yang memungkinkan siswa menguasai tehnik menemukan pengetahuan dan bukan semata-mata hanya memperoleh pengetahuan. *Learning to do* yaitu pembelajaran untuk mencapai kemampuan untuk melaksanakan *controlling, monitoring, maintaining, designing, organizing*. Belajar ini terkait dengan belajar melakukan sesuatu dalam situasi yang konkret yang tidak hanya terbatas kepada penguasaan keterampilan mekanistik melainkan meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dengan orang lain, mengelola dan mengatasi konflik, menjadi pekerjaan yang penting. *Learning to live together* yaitu membekali siswa kemampuan untuk hidup bersama dengan orang lain yang berbeda, dengan penuh toleransi, saling pengertian dan tanpa prasangka.

Dalam hubungan ini, prinsip relevansi sosial dan moral. *Learning to be*, keberhasilan pembelajaran untuk mencapai pada tingkatan ini diperlukan dukungan keberhasilan dari pilar pertama, kedua, dan ketiga, yaitu : tiga pilar yaitu *learning to*

know, learning to do, dan learnig tolive together ditujukan bagi lahirnya siswa didik yang mampu mencari informasi dan menemukan ilmu pengetahuan, yang mampu memecahkan masalah, dan mampu bekerja sama, bertenggang rasa, dan toleran terhadap perbedaan. Bila ketiganya berhasil dengan memuaskan akan menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa didik, sehingga menjadi manusia yang mampu mengenal dirinya, yakni manusia yang berkepribadian yang mantap dan mandiri. Manusia yang utuh yang memiliki kemantapan emosional dan intelektual, yang mengenal dirinya, yang dapat mengendalikan dirinya dengan konsisten dan memiliki rasa empati (tepo seliro), atau disebut memiliki *Emotional Intelligence*.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (2) menyebutkan bahwa "Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman". Pasal 37 menyebutkan bahwa, "Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat":

- (a) Pendidikan Agama;
- (b) Pendidikan Kewarganegaraan;
- (c) Bahasa;
- (d) Matematika;

- (e) Ilmu Pengetahuan Alam;
- (f) Ilmu Pengetahuan Sosial;
- (g) Seni dan Budaya;
- (h) Pendidikan Jasmani dan Olahraga;
- (i) Keterampilan/Kejuruan; dan
- (j) Muatan Lokal".

Dari isi Undang-Undang Sisdiknas di atas jelas eksistensi PKn dalam kurikulum persekolahan adalah berdiri sendiri sebagai mata pelajaran. Istilah yang sering digunakan selain PKn adalah *civics*. Henry Randall Waite (1886) seperti dikutip oleh Sumantri (2001: 281) merumuskan pengertian Civics sebagai ilmu kewarganegaraan yang membicarakan hubungan manusia dengan:

- a) Perkumpulan yang terorganisir (organisasi sosial, organisasi ekonomi, dan organisasi politik);
- b) Individu dengan negara. Istilah lain yang hampir sama maknanya dengan *civics* adalah *citizenship*. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu dari lima tradisi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Yakni *citizenship transmission*, saat ini sudah berkembang menjadi tiga aspek pendidikan Kewarganegaraan (*citizenship education*), yakni aspek akademis, aspek kurikuler, dan aspek sosial budaya. Secara akademis pendidikan kewarganegaraan dapat didefinisikan sebagai suatu bidang kajian yang memusatkan telaahannya pada seluruh dimensi psikologis dan sosial budaya kewarganegaraan individu, dengan

menggunakan ilmu politik, ilmu pendidikan sebagai landasan kajiannya atau penemuannya intinya yang diperkaya dengan disiplin ilmu lain yang relevan, dan mempunyai implikasi kebermanfaatan terhadap instrumentasi dan praksis pendidikan setiap warga negara dalam konteks sistem pendidikan nasional (Wiranaputra,2004).

Menurut Malik Fajar (2004: 6-8) bahwa PKn sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan, watak dan karakter warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab, PKn memiliki peranan yang amat penting. Mengingat banyak permasalahan mengenai pelaksanaan PKn sampai saat ini, maka arah baru PKn perlu segera dikembangkan dan dituangkan dalam bentuk standar nasional, standar materi serta model-model pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuannya. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan sebagai arah baru yaitu:

Pertama, PKn merupakan bidang kajian kewarganegaraan yang ditopang berbagai disiplin ilmu yang relevan, yaitu: ilmu politik, hukum, sosiologi, antropologi, psikologi, dan disiplin ilmu lainnya, yang digunakan sebagai landasan untuk melakukan kajian-kajian terhadap proses pengembangan konsep, nilai, dan perilaku demokrasi warganegara. Kemampuan dasar terkait dengan kemampuan intelektual, sosial (berpikir, bersikap, bertindak, serta berpartisipasi dalam hidup bermasyarakat). Substansi pendidikan (cita-cita, nilai,

dan konsep demokrasi) dijadikan materi kurikulum PKn yang bersumber pada pilar-pilar demokrasi konstitusional Indonesia.

Kedua, PKn mengembangkan daya nalar (*state of mind*) bagi para peserta didik. Pembangunan karakter bangsa merupakan proses pengembangan warga negara yang cerdas dan berdaya nalar tinggi. PKn memusatkan perhatiannya pada pengembangan kecerdasan (*civic intelligence*), tanggungjawab (*civic responsibility*), dan partisipasi (*civic participation*) warga negara sebagai landasan pengembangan nilai dan perilaku demokrasi.

Ketiga, PKn sebagai suatu proses pencerdasan, maka pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah yang lebih inspiratif dan partisipatif dengan menekankan pada pelatihan penggunaan logika dan penalaran. Untuk memfasilitasi pembelajaran PKn yang efektif dikembangkan bahan belajar interaktif yang dikemas dalam berbagai bentuk paket seperti bahan belajar tercetak, terekam, tersiar, elektronik, dan bahan belajar yang digali dari lingkungan masyarakat sebagai pengalaman langsung. Di samping itu upaya peningkatan kualifikasi dan mutu guru PKn perlu dilakukan secara sistematis agar terjadinya kesinambungan antara pendidikan guru melalui LPTK, pelatihan dalam jabatan, serta pembinaan kemampuan profesional guru secara berkelanjutan dalam mengelola proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Keempat, kelas PKn sebagai laboratorium demokrasi. Melalui PKn, pemahaman, sikap, dan perilaku demokratis dikembangkan bukan semata-mata melalui "mengajar demokrasi" (*teaching democracy*), tetapi melalui model pembelajaran yang secara langsung menerapkan cara hidup berdemokrasi (*doing democracy*). Penilaian bukan semata-mata dimaksudkan sebagai alat kendali mutu tetapi juga sebagai alat untuk memberikan bantuan belajar bagi siswa sehingga dapat lebih berhasil di masa depan. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh termasuk portofolio siswa dan evaluasi diri yang lebih berbasis kelas. Dari arah baru PKn yang diharapkan terealisasi dalam kehidupan nyata di sekolah maupun di masyarakat, yang terbentang ke seluruh Tanah Air. Untuk itu diperlukan pemahaman bersama untuk disosialisasikan dalam bentuk kerja nyata dalam pembentukan kepribadian siswa menjadi pribadi yang utuh, dan insan kamil yang menjadi tumpuan harapan kita bersama untuk dapat menjawab tantangan pembelajaran pada abad 21, yakni.

- 1) berpikir kritis dan menyelesaikan masalah-masalah;
- 2) kreatif dan inovasi;
- 3) keterampilan berkomunikasi dan menggali dan menyampaikan informasi;
- 4) keterampilan berkolaborasi;
- 5) pembelajaran kontekstual; dan
- 6) keterampilan menggunakan teknologi dan media komunikasi dan informasi. Tidak mudah memang, namun

bukan berarti tidak bisa dilakukan, semua sangat bergantung pada niat, dan dorongan kita bersama untuk memberikan dukungan, sehingga apa harapannya yang bersemangat berubah yang lebih penting adalah guru sebagai pelaku langsung di lapangan. Selain itu juga akan terbangun budaya demokrasi, yang menjadi esensi materi pembelajaran yang perlu disampaikan oleh guru.

Adapun prinsip-prinsip demokrasi menurut Masykuri Abdullah (Dede Rosyada, 2003: 117-119) adalah persamaan, kebebasan dan pluralisme. Robert Dahl dalam tulisan yang sama, bahwa prinsip yang harus ada dalam demokrasi yaitu:

- (1) kontrol atas keputusan pemerintah,
- (2) pemilihan yang teliti dan jujur,
- (3) hak memilih dan dipilih,
- (4) kebebasan menyatakan pendapat tanpa ancaman,
- (5) kebebasan mengakses informasi, dan
- (6) kebebasan berserikat.

Sedangkan Amin Rais dalam Dede Rosyada (2003: 117-119) merumuskan kriteria lain dari parameter demokrasi adalah: (1) adanya partisipasi dalam pembuatan keputusan, dan (2) distribusi pendapatan secara riil.

B. Visi dan Misi Pendidikan Kewarganegaraan

Citizenship education memiliki visi sosio-pedagogis mendidik warga negara yang demokratis dalam konteks yang lebih luas, yang mencakup konteks pendidikan formal dan

pendidikan non-formal, seperti yang secara konsisten diterapkan di Inggris Raya (QCA:1998; David Kerr:1999). Sedangkan *civic education* secara umum memiliki visi formal-pedagogis untuk mendidik warga negara yang demokratis dalam konteks pendidikan formal, seperti secara adaptif diterapkan di Amerika Serikat (CCE:1996).

Menurut Winataputra (2001), visi pendidikan kewarganegaraan dalam arti luas, yakni sebagai sistem pendidikan kewarganegaraan yang berfungsi dan berperan sebagai program kurikuler dalam konteks pendidikan formal dan non-formal, program aksi sosial-kultural dalam konteks kemasyarakatan, dan sebagai bidang kajian ilmiah dalam wacana pendidikan disiplin ilmu pengetahuan sosial. Visi ini mengandung dua dimensi, yakni dimensi substantif berupa muatan pembelajaran (*content and learning experiences*) dan objek telaah serta objek pengembangan (aspek ontologi) dan dimensi proses berupa penelitian dan pembelajaran (aspek epistemologi dan aksiologi).

Khusus dalam visinya sebagai bidang kajian ilmiah pendidikan kewarganegaraan secara epistemologis merupakan *synthetic discipline* (Somantri:1998) atau *integrated knowledge system* (Hartoonian, 1992), atau *cross-disciplinary study* (Hahn dan Torney-Purta,1999). atau kajian multidimensional (Derricott dan JJ. Cogan, 1998). Winataputra (2001) menempatkan pendidikan kewarganegaraan atau sistem pendidikan kewarganegaraan (spkn) sebagai kajian lintas-

bidang keilmuan, yang secara substantif ditopang terutama oleh ilmu politik dan ilmu-ilmu sosial, serta humaniora, dan secara pedagogis diterapkan dalam dunia pendidikan sekolah dan masyarakat. Secara filosofis tubuh pengetahuan pendidikan kewarga negaran ini dilandasi oleh tilikan *reconstructed philosophy of education* yang secara adaptif mengakomodasikan tilikan filsafat pendidikan perennialism, essentialism, progressivism, dan recontructionism. Sementara itu Sapriya (2010) menyatakan pendidikan kewarganegaraan sebagai Disiplin Ilmu Terintegrasi (*Integrated Scientific Dicipline*) yang sedang tumbuh.

Pendidikan kewarganegaraan sebagai suatu bentuk kajian lintas-bidang keilmuan ini pada dasarnya telah memenuhi kriteria dasar-formal suatu disiplin, yakni mempunyai *community of scholars, a body of thinking, speaking, and writing; a method of approach to knowledge* dan mewujudkan tujuan masyarakat dan warisan sistem nilai (Somantri:1993). Ia merupakan suatu disiplin terapan yang bersifat deskriptif-analitik, dan kebijakan-pedagogis.

Dalam konteks proses reformasi menuju Indonesia baru dengan konsepsi masyarakat madani sebagai tatanan ideal sosial-kulturalnya, maka pendidikan kewarganegaraan mengemban misi: sosio-pedagogis, sosio-kultural, dan substantif-akademis (Winataputra, 2001).

Misi sosio-pedagogis adalah mengembangkan potensi individu sebagai insan Tuhan dan makhluk sosial menjadi warga

negara Indonesia yang cerdas, demokratis, taat hukum, beradab, dan religius. Misi sosio-kultural adalah memfasilitasi perwujudan cita-cita, sistem kepercayaan/nilai, konsep, prinsip, dan praksis demokrasi dalam konteks pembangunan masyarakat madani Indonesia melalui pengembangan partisipasi warga negara secara cerdas dan bertanggung jawab melalui berbagai kegiatan sosio-kultural secara kreatif yang bermuara pada tumbuh kembangnya komitmen moral dan sosial kewarganegaraan. Sedangkan misi substantif-akademis adalah mengembangkan struktur atau tubuh pengetahuan pendidikan kewarganegaraan, termasuk di dalamnya konsep, prinsip, dan generalisasi mengenai dan yang berkenaan dengan *civic virtue* atau kebajikan kewarganegaraan dan *civic culture* atau budaya kewarganegaraan melalui kegiatan penelitian dan pengembangan (fungsi epistemologis) dan memfasilitasi praksis sosio-pedagogis dan sosio-kultural dengan hasil penelitian dan pengembangannya itu (fungsi aksiologis).

Perwujudan ketiga misi tersebut akan memfasilitasi pengembangan pendidikan kewarganegaraan sebagai *proto science* menjadi disiplin baru dan dalam waktu bersamaan secara sinergistik akan dapat meningkatkan kualitas isi dan proses pendidikan kewarganegaraan sebagai program kurikuler pendidikan demokrasi dan kegiatan sosio-kultural dalam konteks makro pendidikan nasional.

C. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah mendidik warga Negara yang baik, yakni: (1) peka terhadap informasi baru yang dijadikan pengetahuan dalam kehidupannya; (2) warga negara yang berketerampilan; (a) peka dalam menyerap informasi; (b) mengorganisasi dan menggunakan informasi; (c) membina pola hubungan interpersonal dan partisipasi sosial; (3) warga Negara yang memiliki komitmen terhadap nilai-nilai demokrasi, yang disyaratkan dalam membangun suatu tatanan masyarakat yang demokratis dan beradab, maka setiap warga negara haruslah memiliki karakter atau jiwa yang demokratis yang meliputi:

- a. Rasa hormat dan tanggungjawab terhadap sesama warga negara terutama dalam konteks adanya pluralitas masyarakat Indonesia yang terdiri dari berbagai etnis, suku, ras, keyakinan agama, dan ideologi politik. Selain itu, sebagai warga negara yang demokrat, seorang warga negara juga dituntut untuk turut bertanggung jawab menjaga keharmonisan hubungan antara etnis serta keteraturan dan ketertiban negara yang berdiri di atas pluralitas tersebut.
- b. Bersikap kritis terhadap kenyataan empiris (realitas sosial, budaya, dan politik) maupun terhadap kenyataan supra empiris (agama, mitologi, kepercayaan). Sikap kritis juga harus ditunjukkan pada diri sendiri. Sikap kritis pada diri sendiri itu tentu disertai sikap kritis terhadap pendapat

yang berbeda. Tentu saja sikap kritis ini harus didukung oleh sikap yang bertanggung jawab terhadap apa yang dikritik.

- c. Membuka diskusi dan dialog yakni perbedaan dan pandangan serta perilaku merupakan realitas empirik yang pasti terjadi di tengah komunitas warganegara, apalagi di tengah komunitas masyarakat yang plural dan multietnik. Untuk meminimalisasi konflik yang ditimbulkan dari perbedaan tersebut, maka membuka ruang untuk berdiskusi dan berdialog merupakan salah satu solusi yang bisa digunakan. Oleh karenanya, sikap membuka diri untuk dialog dan diskusi merupakan salah satu ciri sikap warga Negara yang demokrat.
- d. Bersikap terbuka yang merupakan bentuk penghargaan terhadap kebebasan sesama manusia, termasuk rasa menghargai terhadap hal-hal yang mungkin asing. Sikap terbuka yang didasarkan atas kesadaran akan pluralisme dan keterbatasan diri akan melahirkan kemampuan untuk menahan diri dan tidak secepatnya menjatuhkan penilaian dan pilihan.
- e. Rasional, yaitu memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan secara bebas dan rasional adalah sesuatu hal yang harus dilakukan. Keputusan-keputusan yang diambil secara rasional akan mengantarkan sikap yang logis yang ditampilkan oleh warga Negara. Sementara, sikap dan keputusan yang diambil secara tidak rasional akan

membawa implikasi emosional dan cenderung egois. Masalah-masalah yang terjadi di lingkungan warganegara, baik persoalan politik, sosial, budaya, dan sebagainya, sebaiknya dilakukan dengan keputusan-keputusan yang rasional.

- f. Adil adalah menempatkan sesuatu secara proporsional. Tidak ada tujuan baik yang patut diwujudkan dengan cara-cara yang tidak adil. Penggunaan cara-cara yang tidak adil adalah bentuk pelanggaran hak asasi dari orang yang diperlakukan tidak adil. Dengan semangat keadilan, maka tujuan-tujuan bersama bukanlah suatu yang didiktekan tetapi ditawarkan. Mayoritas suara bukanlah diatur tetapi diperoleh.
- g. Jujur, yaitu memiliki sikap dan sifat yang jujur bagi warga negara merupakan suatu yang niscaya. Kejujuran merupakan kunci bagi terciptanya keselarasan diri keharmonisan hubungan antar warga negara. Sikap jujur biasa diterapkan di segala sektor, baik politik, sosial dan sebagainya. Kejujuran politik adalah bahwa kesejahteraan warga sebagai tujuan utama.

Realitas di lapangan menunjukkan tujuan pendidikan kewarganegaraan belum tercapai karena, pembelajaran PKn di Indonesia hingga saat ini masih didominasi sistem konvensional, sehingga penerapan pembelajaran yang berorientasi pada konsep “*contextualized multiple intelligence*” masih jauh dari harapan. Masalah serius yang kita hadapi

adalah, sebagian besar siswa “tidak dapat menghubungkan apa yang telah mereka pelajari dengan aplikasi pengetahuan dalam kehidupannya saat ini dan di kemudian hari”, Artinya pembelajaran tidak memberikan makna bagi siswa dalam memecahkan permasalahan kewarganegaraan yang terjadi dalam kehidupannya.

Pembelajaran belum mampu mengembangkan *civic knowledge*, *civic skills* dan *civic desposition* secara komprehensif. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran PKn belum mengkaitkan materi dengan realita kehidupan siswa, tidak kontekstual, lebih banyak memberikan kemampuan untuk menghafal, bukan untuk berpikir kreatif, kritis, dan analitis, bahkan menimbulkan sikap apatis siswa dan menganggap remeh serta kurang menarik (Surachmad dalam Kompas, 2003).

Setiap aspek proses pembelajaran PKn di Indonesia masih banyak kelemahan, bahkan secara agregat menjadi kontraproduktif terhadap pengembangan diri dan kemampuan intelektual siswa. Suryadi (2006:27) mengidentifikasi ciri-ciri sistem belajar konvensional meliputi adanya kelas yang tertutup dalam sekolah dan lingkungannya, seting ruangan yang statis dan penuh formalitas, guru menjadi satu satunya sumber ilmu dan papan tulis sebagai sarana utama dalam proses *transfer of knowledge*, situasi dan suasana belajar yang diupayakan hening untuk mendapatkan konsentrasi belajar maksimal, menggunakan buku wajib yang cenderung menjadi

satu satunya yang sah sebagai referensi di kelas, dan adanya model ujian dengan soal-soal pilihan ganda (*multiple choice*) yang hasilnya digunakan untuk ukuran kemampuan siswa.

Somantri (2001:245) mempertegas bahwa kurang bermaknanya PKn bagi siswa dikarenakan masih dominannya penerapan metode pembelajaran konvensional seperti *ground covering technique*, *indoktrinasi*, dan *narrative technique* dalam pembelajaran PKn sehari-hari. Sementara itu, Budimansyah (2008:18) menyoroti penyebab masalah tersebut secara lebih luas meliputi:

pertama, proses pembelajaran dan penilaian PKn lebih menekankan pada dampak instruksional (*instructional effects*) yang terbatas pada penguasaan materi (*content mastery*) atau hanya menekankan pada dimensi kognitifnya saja. Pengembangan dimensi-dimensi lainnya (afektif dan psikomotorik) dan pemerolehan dampak pengiring (*nurturant effects*) sebagai “*hidden curriculum*” belum mendapat perhatian sebagaimana mestinya.

Kedua, Pengelolaan kelas belum mampu menciptakan suasana kondusif dan produktif untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui pelibatangannya secara proaktif dan interaktif, baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas (intra dan ekstra kurikuler). Hal ini berakibat pada miskinnya pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*) untuk mengembangkan kehidupan dan perilaku siswa.

Ketiga, penggunaan alokasi waktu yang tercantum dalam Struktur Kurikulum Pendidikan dijabarkan secara kaku dan konvensional sebagai jam pelajaran tatap muka terjadwal sehingga kegiatan pembelajaran PKn dengan cara tatap muka di kelas menjadi sangat dominan. Hal itu mengakibatkan guru tidak dapat berimprovisasi secara kreatif untuk melakukan aktivitas lainnya selain dari pembelajaran rutin tatap muka yang terjadwal dengan ketat.

Keempat, pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler sebagai wahana sosio-pedagogis untuk mendapatkan “*hands-on experience*” juga belum memberikan kontribusi yang signifikan untuk menyeimbangkan antara penguasaan teori dan praktek pembiasaan perilaku dan keterampilan dalam berkehidupan yang demokratis dan sadar hukum.

Pemecahan masalah kurangbermakna PKn tersebut perlu merubah materi pembelajaran PKn tidak hanya berisi hapalan saja, tetapi harus dipadukan dengan kehidupan nyata dalam masyarakat dengan ditopang oleh proses pembelajaran yang dapat mengembangkan *contextualized multiple intelligence*. Hal ini senada dengan pendapat Somantri (2001:313) bahwa PKn akan lebih bermakna apabila pengetahuan fungsional (*functional knowledge*) dan masalah-masalah kemasyarakatan memperkaya konsep-konsep dasar PKn, dan dikembangkan dialog kreatif dalam pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran PKn dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Menurut Djahiri (dalam Budimansyah

dan Syaifullah, 2006:3), potensi diri yang harus dikembangkan ini meliputi potensi daya pikir/intelektual, daya afektual dan psikomotor yang terkait dengan konteks *life cycles* manusia, aspek kehidupannya, dan sumber norma acuannya yang berlaku di masyarakat.

Proses pembelajaran PKn di persekolahan diperlukan guru inkuiri. Guru inkuiri menurut A. Kosasih Djahiri (1985: 7-8) mempunyai ciri-ciri sebagai perencana, pelaksana pengajaran, *fasilitator*, *administrator*, *evaluator*, *rewarder*, *manajer*, pengarah dan pemberi keputusan. Selanjutnya dikatakan pula, bahwa guru yang baik adalah guru yang mau melihat dan menyerap perasaan peserta didiknya, mempunyai pengertian tinggi atas hal tersebut, percaya peserta didik memiliki kemampuan mampu berperan sebagai fasilitator (pemberi kemudahan, kelancaran-keberhasilan) dan mampu melaksanakan peran sebagai guru inkuiri.

Di dalam kelas guru bisa menciptakan suasana demokratis karena secara alami siswa kooperatif, selalu ingin tahu, dan berkemauan belajar serta mempunyai hak untuk membuat keputusan sendiri tentang belajar mereka. Disamping itu, siswa mempunyai hak dan kewajiban untuk berpartisipasi di dunia sekitarnya. Siswa bias belajar pelajaran yang bernilai baik ketrampilan hidup maupun akademis melalui partisipasi demokratis. Menurut Emma E. Holmes (1991) kelas demokratis mencerminkan nilai-nilai sebagai layaknya masyarakat demokratis yaitu; hak-hak (*rights*), tanggung jawab

(*responsibilities*), serta menghargai diri sendiri dan orang lain(*self-respect* dan *respect for others*).

Di dalam lingkungan kelas demokratis, siswa mempunyai hak untuk dididik atau diberi pengajaran dengan baik dan meraih kesuksesan. Dalam hal ini siswa menggunakan kesempatan untuk berpartisipasi dalam hidup kelompok dan berkomunikasi dengan yang lainnya. Disamping itu, guru diharapkan bisa menciptakan situasi yang memenuhi hak-hak siswa seperti merasa aman disekolah, dihargai, didengar, diberi privacy, dilibatkan dalam membuat keputusan menurut tingkatannya, dan diperlakukan dengan adil (*Apple dan Beane 1995*).

Larson (1999) secara implisit berpendapat bahwa komunitas kelas demokratis ditandai dengan sifat-sifat seperti saling percaya dan saling menghargai satu sama, secara pribadi merasa aman, dan mempunyai tujuan yang sama untuk menggali isu secara bersama. Dalam suasana saling percaya dan saling menghargai inilah, siswa yang terlibat dalam suatu diskusi kelompok, misalnya, akan mempunyai perasaan yang baik terhadap siswa lainnya dan berkemauan mengikuti peraturan berdiskusi, seperti mendengarkan, menghargai hak-hak teman dalam berbagai gagasan dan pendapat.

Menciptakan suatu kelas yang aman dan menghargai berbagi pendapat dan gagasan baru sangat penting, sehingga siswa merasa yakin bahwa komentar-komentar yang disampaikan selama diskusi dihargai dan tidak akan digunakan

untuk memusuhinya di luar kelas. Dewey (1948) menekankan bahwa dalam kelas demokratis perkembangan setiap siswa dihargai dan dibantu untuk merealisasikan baik potensi intelektual, artistik, maupun pribadinya.

Selain hak-hak tersebut di atas, siswa akan belajar bahwa mereka mempunyai tanggung jawab (*responsibilities*) yang harus mereka kerjakan dalam kehidupan sekolah, seperti mengerjakan tugas proyek ataupun tugas lainnya. Dalam kelas demokratis, konsep kebebasan (*freedom*) siswa akan mengutarakan pendapatnya sesuai dengan peraturan yang sudah dibuat dalam diskusi kelompok sangat penting, karena siswa harus mengekspresikan pendapatnya. Begitu pula dengan penanaman konsep persamaan (*equality*) yang merupakan aspek atau nilai penting dalam kelas demokratis, sebab setiap siswa adalah unik tetapi sama haknya, sehingga harus diberi kesempatan belajar maksimal dan sama, termasuk memperoleh semua akses berbagai program di sekolahnya. Selain itu, siswa diberi kesempatan untuk dilibatkan dalam membuat keputusan (*decision making*). Hal ini bisa dilakukan misalnya guru mengkaji materi dan membantu siswa dalam memutuskan aspek yang mana yang paling berguna bagi pengorganisasian karyanya.

BAB II

KARAKTERISTIK GURU UNTUK PEMBELAJARAN PKN

A. Guru sebagai Tenaga Profesional

Guru sebagai Tenaga Profesional Sebuah kebijakan yang melegakan bagi kalangan guru di Indonesia bahwa bekerja sebagai guru sekarang ini adalah suatu profesi. Sebelumnya, masyarakat kita menganggap bahwa yang namanya profesi itu terbatas pada pengacara, dokter, atau akuntan. Guru sebagai pendidik dipandang suatu profesi diawali dengan pengakuannya pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menetapkan tentang kewajiban yang harus dipenuhi oleh pendidik dan tenaga kependidikan. Amanat itu terdapat pada Pasal 40 ayat (2), yaitu pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban:

- a. menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis,
- b. mempunyai komitmen secara professional untuk meningkatkan mutu pendidikan, dan
- c. memberikan teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.

Ketentuan tersebut menyiratkan bahwa tenaga pendidik yang di dalamnya termasuk guru perlu memiliki komitmen profesional serta menjaga nama baik profesinya demi peningkatan mutu pendidikan. Guru adalah suatu profesi dan harus bertindak secara profesional. Selanjutnya dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Pasal 1 menetapkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru sebagai tenaga profesional mengandung arti bahwa pekerjaan guru hanya dapat dilakukan oleh seseorang yang mempunyai kualifikasi akademik, kompetensi, dan sertifikat pendidik sesuai dengan persyaratan untuk setiap jenis dan jenjang pendidikan tertentu. Kedudukan guru sebagai tenaga profesional ini berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran guru sebagai agen pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Profesionalisme guru memang menjadi taruhan ketika menghadapi tuntutan-tuntutan pembelajaran demokratis. Tuntutan tersebut merefleksikan suatu kebutuhan yang semakin kompleks yang berasal dari siswa; tidak sekedar kemampuan guru menguasai pelajaran semata tetapi juga kemampuan lainnya yang bersifat psikis, strategis dan produktif. Tuntutan demikian ini hanya bisa dijawab oleh guru yang professional.

Istilah profesional berasal dari *profession*, yang mengandung arti sama dengan *occupation* atau pekerjaan yang memerlukan keahlian yang diperoleh melalui pendidikan atau latihan khusus. Menurut para ahli, profesionalisme menekankan kepada penguasaan ilmu pengetahuan atau kemampuan manajemen beserta strategi penerapannya. Maister (1997) mengemukakan bahwa profesionalisme bukan sekedar pengetahuan teknologi dan manajemen, tetapi lebih merupakan sikap. Pengembangan profesionalisme lebih dari seorang teknisi bukan hanya memiliki keterampilan yang tinggi, tetapi memiliki suatu tingkah laku yang dipersyaratkan.

Untuk memahami profesi, kita harus mengenali melalui ciri-cirinya. Adapun ciri-ciri dari suatu profesi adalah sebagai berikut (Tilaar, 2000):

- a. memiliki suatu keahlian khusus;
- b. merupakan suatu panggilan hidup;
- c. memiliki teori-teori yang baku secara universal;
- d. mengabdikan diri untuk masyarakat dan bukan untuk diri sendiri;
- e. dilengkapi dengan kecakapan diagnostik dan kompetensi yang aplikatif;
- f. memiliki otonomi dalam melaksanakan pekerjaannya;
- g. mempunyai kode etik;
- h. mempunyai klien yang jelas;
- i. mempunyai organisasi profesional yang kuat; dan

- j. mempunyai hubungan dengan profesi pada bidang-bidang yang lain.

Ciri-ciri tersebut masih general, karena belum dikaitkan dengan bidang keahlian tertentu. Bagi guru, profesi berarti ciri-ciri itu lebih spesifik lagi dalam kaitannya dengan tugas-tugas pendidikan dan pengajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Menurut undang undang, guru sebagai tenaga profesional mengandung arti bahwa pekerjaan guru hanya dapat dilakukan oleh seseorang yang mempunyai 3 persyaratan, yaitu (1) kualifikasi akademik, (2) kompetensi, dan (3) sertifikat pendidik sesuai dengan untuk setiap jenis dan jenjang pendidikan tertentu.

Kualifikasi akademik diperoleh melalui pendidikan tinggi program sarjana atau program diploma empat. Mengenai kompetensi, di Indonesia telah ditetapkan sepuluh kompetensi yang harus dimiliki oleh guru sebagai instructional leader, yaitu: (1) memiliki kepribadian ideal sebagai guru; (2) penguasaan landasan pendidikan; (3) menguasai bahan pengajaran; (4) kemampuan menyusun program pengajaran; (5) kemampuan menilai hasil dan proses belajar mengajar; (6) kemampuan menyelenggarakan program bimbingan; (7) kemampuan menyelenggarakan administrasi sekolah; (8) kemampuan bekerja sama dengan teman sejawat dan masyarakat; dan (9) kemampuan menyelenggarakan penelitian sederhana untuk keperluan pengajaran (Sudarwan, 2003).

Kompetensi guru menurut undang-undang mencakup empat hal, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Guru sebagai tenaga profesional bertugas merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Ketentuan ini mencakup tipe macam kegiatan yang harus dilaksanakan oleh guru, yaitu pengajaran, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Beban ini tidak ada bedanya dengan beban bagi dosen. Tiga macam kegiatan tersebut secara hierarki melambangkan tiga upaya berjenjang dan meluas gerakannya. Pengajaran melambangkan pelaksanaan tugas rutin, penelitian melambangkan upaya pengembangan profesi, sedang pengabdian melambangkan pemberian kontribusi sosial kepada masyarakat akibat prestasi yang dicapai tersebut.

Dari ketiga kegiatan tersebut, terutama penelitian, menuntut sikap guru dinamis guru sebagai seorang profesional. Seorang profesional adalah seorang yang terus-menerus berkembang. Untuk mewujudkan keadaan dinamis ini pendidikan guru harus mampu membekali kemampuan kreativitas, rasionalitas, keterampilan memecahkan masalah, dan kematangan emosionalnya. Semua bekal ini dimaksudkan

untuk mewujudkan guru yang berkualitas sebagai tenaga profesional yang sukses dalam menjalankan tugasnya.

Bagi guru yang profesional, dia harus memiliki kriteria-kriteria tertentu yang positif. Gilbert H. Hunt (1999) menyatakan bahwa guru yang baik itu harus memenuhi tujuh kriteria:

- a. sifat positif dalam membimbing siswa,
- b. pengetahuan yang memadai dalam mata pelajaran yang dibina,
- c. mampu menyampaikan materi pelajaran secara lengkap,
- d. mampu menguasai metodologi pembelajaran,
- e. mampu memberikan harapan riil terhadap siswa,
- f. mampu mereaksi kebutuhan siswa, dan
- g. mampu menguasai manajemen kelas.

Di samping itu ada satu hal yang perlu mendapatkan perhatian khusus bagi guru yang profesional, yaitu kondisi nyaman lingkungan belajar yang baik secara fisik maupun psikis. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 ayat 2 bagian 2 menyebut dengan istilah menyenangkan. Demikian juga E. Mulyasa (2002) menegaskan, bahwa tugas guru yang paling utama adalah bagaimana mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan, agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu semua peserta didik sehingga timbul minat dan nafsunya untuk belajar.

Jika syarat-syarat profesionalisme guru di atas terpenuhi, maka akan mengubah peran guru yang tadinya pasif menjadi

guru yang kreatif dan dinamis. Hal ini sejalan dengan pendapat Semiawan (1991) bahwa pemenuhan persyaratan guru profesional akan mengubah peran guru yang semula sebagai orator yang verbalistik menjadi berkekuatan dinamis dalam menciptakan suatu suasana dan lingkungan belajar yang *invitation learning environment*. Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan, guru memiliki multi fungsi, yaitu sebagai fasilitator, motivator, informator, komunikator, transformator, change agent, inovator, konselor, evaluator, dan administrator (Soewondo dalam Arifin, 1991).

Arifin (1991) mengemukakan guru Indonesia yang profesional diper-syaratkan mempunyai; (1) dasar ilmu yang kuat sebagai pengejawantahan ter-hadap masyarakat teknologi dan masyarakat ilmu pengetahuan di abad 21; (2) penguasaan kiat-kiat profesi berdasarkan riset dan praksis pendidikan, yaitu ilmu pendidikan sebagai ilmu praksis bukan hanya merupakan konsep-konsep belaka. Pendidikan merupakan proses yang terjadi di lapangan dan bersifat ilmiah, serta riset pendidikan hendaknya diarahkan pada praksis pendidikan masyarakat Indonesia; dan (3) pengembangan kemampuan profesional berkesinambungan. Profesi guru merupakan profesi yang berkembang terus-menerus dan berkesinambungan antara LPTK dengan praktik pendidikan.

B. Profil Guru PKn dalam Pembelajaran

Profil Guru Pkn dalam Pembelajaran kaitannya dengan pendidikan, hasil penelitian Dadang Ahmad (2008: 176-177) mendeskripsikan peran guru PKn khususnya dalam hal pembinaan karakter dan budi pekerti siswa, yakni sebagai berikut.

- a. Guru PKn berperan membina ketakwaan siswa dengan cara: mengarahkan siswa untuk berdoa sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran, mengarahkan siswa untuk beribadah sesuai keyakinannya tanpa mengganggu pemeluk agama lain, menegur dan mencegah siswa melakukan pelanggaran hukum agama dan tata krama sekolah, mengarahkan siswa untuk mendoakan dan menjenguk siswa lain, guru dan sivitas sekolah yang sedang sakit.
- b. Guru PKn berperan membina sopan santun siswa dengan cara: mengarahkan siswa untuk menggunakan bahasa/tutur kata yang sopan dan beradab yang membedakan orang tua, teman sejawat; tidak menggunakan kata kotor, kasar dan cacian; mengarahkan siswa untuk saling menghormati antar sesama, menghargai perbedaan, ide, pikiran, pendapat dan hak teman atau warga sekolah; mewajibkan siswa untuk mengucapkan salam dengan orang lain apabila bertemu atau berpisah; berani mengakui kesalahan yang terlanjur telah dilakukan dan meminta maaf apabila merasa melanggar hak atau salah kepada orang lain.

- c. Guru PKn berperan membina kedisiplinan siswa dengan cara: mewajibkan siswa untuk berusaha tepat waktu menghadiri kegiatan; menjaga suasana tenang waktu belajar di kelas atau di tempat lain; mengarahkan siswa untuk mentaati ketentuan yang telah disepakati, seperti mengembalikan buku perpustakaan.
- d. Guru PKn berperan membina kesehatan siswa dengan cara: mengarahkan siswa untuk membiasakan membuang sampah pada tempatnya; mengawasi siswa untuk jadwal piket; mengarahkan siswa untuk membiasakan menjaga kesehatan badan, kerapihan pakaian, rambut kuku dan sebagainya.

Bagaimana dengan profil guru PKn dalam pembelajarannya? Beberapa penelitian mengungkapkan secara umum kelemahan guru PKn dalam proses pembelajarannya. Hal tersebut antara lain (Suwama, 2007):

- a. guru PKn tidak bertindak sebagai fasilitator, tetapi lebih banyak bertindak dan berposisi sebagai satu satunya sumber belajar;
- b. guru PKn cenderung bertindak sebagai pemberi bahan pembelajaran dan belum bertindak sebagai pembelajar;
- c. guru PKn belum dapat melakukan pengelolaan kelas secara optimal, tetapi lebih banyak bertindak sebagai penyaji informasi dari buku;

- d. guru PKn belum berkiprah secara langsung terencana membentuk kemampuan berpikir dan sistem nilai peserta didik;
- e. guru PKn lebih banyak bertindak sebagai pengajar sehingga belum banyak bertindak sebagai panutan;
- f. guru PKn belum secara optimal memberikan kemudahan bagi para peserta didik dan bertindak sebagai motivator dalam belajar.

Kelemahan dalam pembelajaran PKn adalah proses belajar yang masih lemah dan terperangkap dalam proses menghafal hanya menyentuh kemampuan berpikir tingkat rendah (Suwarma, 2007). Padahal dalam tradisi *social studies* sebagai *reflective inquiry*, penekanan pada proses belajar berpikir kritis amat diharapkan. Dalam PKn, amat diutamakan pendekatan pembelajaran yang berbasis pada berpikir kritis guna membentuk warga negara yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan demokrasi. Tingkat berpikir kritis berada dalam ranah kognitif tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, dan evaluasi. Hal inilah yang jarang terjadi dalam proses pembelajaran PKn.

Terperangkapnya pembelajaran berpikir tingkat rendah ini sebagian karena pengaruh buku-buku pelajaran PKn sekolah yang cenderung berisi hafalan pengetahuan mengenai konsep, definisi, peristiwa, dan kejadian (fakta). Amat jarang buku teks PKn yang mampu menyajikan pengetahuan bentuk proposisi (hubungan antar konsep) dan teori sebuah fenomena. Di sisi

lain, harus diakui materi PKn secara umum khususnya yang berkaitan dengan nilai dan sikap bersifat "*the great ought*", cenderung dogmatis dan normatif baik dari negara atau masyarakatnya. Mau tidak mau, guru PKn harus menyajikan materi demikian kepada para peserta didik dalam rangka membentuk warga negara yang sejalan dengan kehidupan bangsa dan negara yang bersangkutan. Materi ajar PKn, seperti nilai-nilai Pancasila, UUD 1945, Sumpah Pemuda, Proklamasi kemerdekaan, peraturan perundang-undangan, norma, dan sejenisnya termasuk dalam kategori "*the great ought*" yang normative.

Terhadap materi demikian, guru PKn terkadang terjebak dalam sikapnya. Gross dalam Somantri (2001) membedakan adanya 3 jenis sikap guru PKn dalam menghadapi materi pembelajaran seperti ini, yaitu *extreem propagandist*, *neutral*, dan *dedicated and well informed teachers*.

Guru yang bersikap *extreem propagandist* bertentangan dengan tujuan PKn, yaitu tidak melatih berpikir logis, kritis, dan analitis sebagai salah satu kunci utama dalam demokratisasi sikap, pikiran, dan tindakan siswa. Guru demikian tidak melatih berpikir siswa untuk mematuhi hukum-hukum berpikir, tetapi menyuruh siswa untuk menerima apa saja yang dikatakan atau apa yang tercantum dalam bahan pelajaran dan berpikir menurut emosinya dan bukan atas dasar rasionya. Guru yang *extreem propagandist* lebih banyak berperan sebagai "corong" kepentingan pemerintah bahkan alat

bagi kekuasaan ream yang nondemokratis. Ingat, guru PKn itu memang bertindak sebagai penyambung kepentingan hidup berbangsa dan bernegara, namun bukan menjadi corong kekuasaan.

Guru PKn yang bersifat neutral dapat menimbulkan kebingungan bagi seluruh kelas. Guru tidak memfasilitasi proses pengambilan keputusan sehingga pelajaran tidak menentu dan terapung apung menurut pikirannya masing-masing. Sikap tersebut juga tidak dapat membangkitkan sikap demokratis siswa. Guru nampak bersikap masa bodoh dengan kandungan nilai ajar PKn yang sebenarnya sarat dengan hal hal yang baik untuk kehidupan siswa. Ia menyampaikan bahan ajar PKn sebatas *citizenship transmission*.

Guru PKn yang *dedicated and well informed teachers* adalah mereka yang memiliki iktikad baik dan pengabdian yang besar kepada bangsa dan negara. Guru itu bersedia memberi bimbingan kepada siswa dengan menunjukkan bahan bahan apa sebagai sumber pengetahuan PKn serta apa yang seharusnya dapat dimiliki siswa. Guru mampu membawa siswa dalam proses pengambilan keputusan yang terbaik dari berbagai alternatif yang dihadapi. Guru PKn yang demikian akan menghasilkan peserta didik yang tidak masa bodoh, tetapi memiliki komitmen kuat dan tanggung jawab bagi kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara.

Hasil kajian kehijakan kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan yang dilakukan oleh Pusat Kurikulum

(2007) menyebutkan bahwa pemahaman guru PKn terhadap Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran PKn amat beragam. karena latar belakang pendidikan, daerah, kapasitas, dan kompetensi yang juga sangat beragam sehingga terkadang mengalami kesulitan untuk memahami dan memaknai SK dan KD dalam implementasi pembelajaran. Kebiasaan guru yang *"taken for granted"* dari pusat memperlemah kreativitas dan inovasi mereka dalam mengembangkan pembelajaran. Contoh yang paling konkrit adalah kesulitan dalam memahami dan memaknai "suasana kebatinan konstitusi pertama" yang berimplikasi pada keengganan menjabarkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran.

BAB III

8 KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR

Guru merupakan sosok yang digugu dan ditiru, begitulah falsafah yang sering kita dengar. Program kelas tidak akan berarti bilamana tidak diwujudkan menjadi kegiatan. Untuk itu peranan guru sangat menentukan karena kedudukannya sebagai pemimpin pendidikan diantara murid-murid suatu kelas .

Secara etimologi atau dalam arti sempit guru yang berkewajiban mewujudkan suatu program kelas adalah orang yang kerjanya mengajar atau memberikan pelajaran di sekolah atau kelas. Secara lebih luas guru berarti orang yang bekerja dalam bidang pendidikan dan pengajaran yang ikut bertanggung jawab dalam membantu anak-anak untuk mencapai kedewasaan masing-masing dalam berpikir dan bertindak.

Guru dalam pengertian terakhir bukan sekedar orang yang berdiri di depan kelas untuk menyampaikan materi pengetahuan tertentu, akan tetapi adalah anggota masyarakat yang harus ikut aktif dan berjiwa bebas serta kreatif dalam mengarahkan perkembangan anak didiknya menuju sebuah cita-cita luhur mereka. Untuk mencapai hal tersebut diatas maka dibutuhkan ketrampilan-ketrampilan dasar seorang guru

dalam mengajar. Turney (1973) mengemukakan 8 (delapan) keterampilan dasar mengajar, yakni:

Pertama, keterampilan bertanya yang mensyaratkan guru harus menguasai teknik mengajukan pertanyaan yang cerdas, baik keterampilan bertanya dasar maupun keterampilan bertanya lanjut.

Kedua, keterampilan memberi penguatan, seorang guru perlu menguasai keterampilan memberikan penguatan karena penguatan merupakan dorongan bagi siswa untuk meningkatkan perhatian.

Ketiga, keterampilan mengadakan variasi, baik variasi dalam gaya mengajar, penggunaan media dan bahan pelajaran, dan pola interaksi dan kegiatan

Keempat, keterampilan menjelaskan yang mensyaratkan guru untuk merefleksi segala informasi sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Setidaknya, penjelasan harus relevan dengan tujuan, materi, sesuai dengan kemampuan dan latar belakang siswa, serta diberikan pada awal, tengah, atau pun akhir pelajaran sesuai dengan keperluan.

Kelima, keterampilan membuka dan menutup pelajaran. Dalam konteks ini, guru perlu mendesain situasi yang beragam sehingga kondisi kelas menjadi dinamis.

Keenam, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil. Hal terpenting dalam proses ini adalah mencermati aktivitas siswa dalam diskusi.

Ketujuh, keterampilan mengelola kelas, mencakupi keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal, serta pengendalian kondisi belajar yang optimal.

Kedelapan, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, yang mensyaratkan guru agar mengadakan pendekatan secara pribadi, mengorganisasi-kan, membimbing dan memudahkan belajar, serta merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar-mengajar.

A. Keterampilan Bertanya

Ada yang mengatakan bahwa “berpikir itu sendiri adalah bertanya”. Bertanya merupakan ucapan verbal yang meminta respon dari seseorang yang dikenal. Respon yang di berikan dapat berupa pengetahuan sampai dengan hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan. Jadi, bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong kemampuan berpikir.

Dalam proses belajar mengajar, bertanya memainkan peranan penting sebab pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik pelontaran yang tepat akan memberikan dampak positif. Pertanyaan yang baik di bagi menjadi dua jenis, yaitu pertanyaan menurut maksudnya dan pertanyaan menurut taksonom Bloom. Pertanyaan menurut maksudnya terdiri dari:

Pertanyaan permintaan (*compliancequestion*), pertanyaan retorik (*rhetorical question*), pertanyaan mengarahkan atau menuntun (*prompting question*) dan pertanyaan menggali (*probing question*).

Sedangkan pertanyaan menurut taksonomi Bloom, yaitu: pertanyaan pengetahuan (*recall question* atau *knowlagde question*), pemahaman (*comprehention question*), pertanyaan penerapan (*application question*), pertanyaan sintetis (*synthesis question*) dan pertanyaan evaluasi (*evaluation question*).

1. Alasan Perlunya Keterampilan Bertanya

Ada empat (4) alasan mengapa seorang guru perlu menguasai keterampilan bertanya. Alasan itu antara lain:

Pertama, pada umumnya guru masih cenderung mendominasi kelas dengan metode ceramahnya. Guru masih beranggapan bahwa dia adalah sumber informasi, sedangkan siswa adalah penerima informasi. Oleh karena itu, siswa bersikap pasif dan menerima, tanpa keinginan dan keberanian untuk mempertanyakan hal-hal yang menimbulkan keraguannya. Dengan dikuasainya keterampilan bertanya oleh guru, siswa dapat menjadi lebih aktif, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bervariasi dan siswa dapat berfungsi sebagai sumber informasi.

Kedua, kebiasaan yang tumbuh dalam masyarakat kita tidak membiasakan anak untuk bertanya sehingga keinginan anak untuk bertanya selalu terpendam. Situasi seperti ini menular ke dalam kelas. Kesempatan bertanya yang diberikan oleh guru tidak banyak dimanfaatkan oleh siswa, sedangkan guru tidak berusaha untuk menggugah keinginan siswa untuk bertanya.

Ketiga, penerapan pendekatan cara belajar siswa aktif (CBSA) dalam kegiatan pembelajaran menuntut keterlibatan siswa secara mental intelektual. Salah satu ciri dari pendekatan ini adalah keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang memang perlu dipertanyakan. Hal ini hanya mungkin terjadi jika guru sendiri menguasai keterampilan bertanya yang mampu menggugah keinginan siswa untuk bertanya.

Keempat, adanya anggapan bahwa pertanyaan yang diajukan guru hanya berfungsi untuk menguji pemahaman siswa.

2. Prinsip Penggunaan Keterampilan Bertanya

Dalam menerapkan keterampilan bertanya, guru hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan atau hal-hal yang mempengaruhi keefektifan pertanyaan sebagai berikut:

1) Kehangatan dan keantusiasan

Pertanyaan hendaknya diajukan dengan penuh keantusiasan dan kehangatan karena hal ini akan mempengaruhi kesungguhan siswa dalam menjawab pertanyaan.

2) Menghindari kebiasaan-kebiasaan berikut:

a) Mengulangi pertanyaan sendiri

Mengulangi pertanyaan sendiri akan membuat siswa tidak memperhatikan pertanyaan pertama sehingga menurunkan perhatian dan partisipasi siswa.

b) Mengulangi jawaban siswa

Mengulangi jawaban siswa yang bertujuan untuk memberikan penguatan sangat baik dilakukan oleh guru. Namun, jika guru terbiasa mengulangi jawaban siswa maka siswa lain tidak akan mendengarkan jawaban temannya karena jawabannya akan diulangi oleh guru.

c) Menjawab pertanyaan sendiri

Guru cenderung menjawab sendiri pertanyaannya kalau siswa tidak ada yang memberikan jawaban. Kebiasaan ini tidak baik karena dapat membuat siswa frustrasi dan malas berpikir.

d) Mengajukan pertanyaan yang memancing jawaban serentak

Sebagai satu selingan, guru kadang-kadang mengajukan pertanyaan yang memancing jawaban serentak sehingga kelas menjadi hidup. Namun, kalau hal ini dibiasakan maka akan menurunkan fungsi pertanyaan karena guru tidak tahu siapa yang menjawab dan siswa malas berpikir karena guru tidak meminta jawaban perorangan. Untuk menghindari kebiasaan ini, guru hendaknya menyusun pertanyaan secara baik dengan tingkat kesukaran yang sesuai sehingga siswa tidak mungkin menjawabnya secara serentak.

e) Mengajukan pertanyaan ganda

Pertanyaan yang diberikan oleh guru secara ganda dapat menyebabkan siswa menjadi frustrasi karena banyaknya pertanyaan dan pertanyaan-pertanyaan itu dijadikan menjadi satu pertanyaan.

f) Menentukan siswa yang akan menjawab pertanyaan

Guru kadang-kadang cenderung menunjuk siswa tertentu untuk menjawab pertanyaan yang akan diajukannya. Hal ini sebaiknya dihindari karena dapat membuat siswa lain tidak memperhatikan pertanyaan guru. Sebaiknya guru mengajukan pertanyaan ke seluruh siswa, menunggu sejenak, kemudian baru menunjuk siswa tertentu untuk menjawabnya.

3) Memberikan waktu berpikir

Pada pertanyaan tingkat lanjut, waktu berpikir yang diberikan hendaknya lebih lama dari waktu berpikir yang diberikan ketika menerapkan keterampilan bertanya dasar. Hal ini sangat perlu diperhatikan karena siswa memerlukan waktu yang cukup untuk berpikir dan menyusun jawabannya.

4) Mempersiapkan pertanyaan pokok yang akan diajukan

Pertanyaan-pertanyaan pokok yang akan diajukan oleh guru hendaknya disiapkan secara cermat sehingga urutan tingkat kesukaran pertanyaan dapat disusun lebih dahulu dan materi pelajaran dapat dicakup secara tuntas.

5) Menilai pertanyaan yang telah diajukan

Pertanyaan-pertanyaan pokok hendaknya dinilai oleh guru setelah pelajaran berlangsung sehingga ketepatan jumlah pertanyaan, tingkat kesukaran, kualitas pertanyaan dalam mengembangkan kemampuan berpikir, dan cakupan materinya dapat diketahui dengan jelas.

B. Keterampilan Memberikan Penguatan

Penguatan (*reinforcement*) adalah segala bentuk respons, apakah bersifat verbal ataupun nonverbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa, yang bertujuan memberikan informasi atau umpan balik (*feed back*) bagi penerima atas perbuatannya sebagai suatu dorongan atau koreksi. Penguatan juga merupakan respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut.

Keterampilan memberikan penguatan terdiri dari beberapa komponen yang perlu dipahami dan dikuasai penggunaannya oleh mahasiswa calon guru agar dapat memberikan penguatan secara bijaksana dan sistematis. Komponen-komponen itu adalah: Penguatan verbal, diungkapkan dengan menggunakan kata-kata pujian, penghargaan, persetujuan dan sebagainya. Dan penguatan non-verbal, terdiri dari penguatan berupa mimik dan gerakan badan, penguatan dengan cara mendekati, penguatan dengan sentuhan (*contact*), penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan, penguatan berupa simbol atau benda dan penguatan tak penuh. Penggunaan penguatan secara efektif harus memperhatikan tiga hal, yaitu kehangatan dan efektivitas, kebermaknaan, dan menghindari penggunaan respons yang negatif.

Dalam kaitannya dengan kegiatan pembelajaran, tujuan memberi penguatan adalah untuk:

- a) Meningkatkan perhatian siswa

- b) Membangkitkan dan memelihara motivasi siswa
- c) Memudahkan siswa belajar
- d) Mengontrol dan memodifikasi tingkah laku siswa serta mendorong munculnya perilaku yang positif
- e) Menumbuhkan rasa percaya diri pada diri siswa
- f) Memelihara iklim kelas yang kondusif

a. Komponen Keterampilan Memberi Penguatan

Penguatan pada dasarnya dapat diberikan dalam dua jenis yaitu penguatan verbal dan penguatan nonverbal. Komponen-komponen keterampilan memberikan penguatan yang harus dikuasai oleh guru berkaitan dengan keterampilan menggunakan kedua jenis penguatan tersebut ialah sebagai berikut:

1) Penguatan Verbal

Penguatan verbal merupakan penguatan yang paling mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat diberikan dalam bentuk komentar, pujian, dukungan, pengakuan atau dorongan yang diharapkan dapat meningkatkan tingkah laku dan penampilan siswa. Komentar, pujian, dan sebagainya tersebut dapat diberikan dalam bentuk kata-kata dan kalimat.

2) Penguatan Nonverbal

Penguatan nonverbal dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain ialah sebagai berikut:

- a) Mimik dan gerakan badan

Mimik dan gerakan badan seperti senyuman, anggukan, tepukan tangan atau acungan ibu jari dapat mengomunikasikan kepuasan guru terhadap respons siswa, yang tentu saja merupakan penguatan yang sangat berarti bagi siswa.

b) Gerak mendekati

Gerak mendekati dapat ditunjukkan guru dengan cara melangkah mendekati siswa, berdiri di samping siswa atau kelompok siswa, bahkan dalam situasi tertentu duduk bersama siswa atau kelompok siswa. Tujuan gerak mendekati adalah memberikan perhatian, menunjukkan rasa senang akan pekerjaan siswa, bahkan juga memberi rasa aman kepada siswa.

c) Sentuhan

Sentuhan seperti menepuk-nepuk bahu atau pundak siswa, menjabat tangan siswa atau mengangkat tangan siswa yang menang jika dilakukan dengan tepat dapat merupakan penguatan yang efektif bagi siswa.

d) kegiatan yang menyenangkan

Pada dasarnya siswa akan menjadi senang jika diberikan kesempatan untuk mengerjakan sesuatu yang menjadi kegemarannya atau sesuatu yang memungkinkan dia berprestasi. Oleh karena itu, kegiatan yang disenangi siswa dapat digunakan sebagai penguatan.

e) Pemberian simbol atau benda

Dalam situasi tertentu, penguatan dapat pula diberikan dalam bentuk simbol atau benda tertentu. Simbol dapat berupa

tanda cek (√), komentar tertulis pada buku siswa, berbagai tanda dengan warna tertentu. Sementara itu, benda yang digunakan sebagai penguatan adalah benda-benda kecil yang harganya tidak terlalu mahal, tetapi berarti bagi siswa. Misalnya, kartu bergambar, pensil atau buku tulis, pin atau benda-benda kecil lainnya.

C. Keterampilan Mengadakan Variasi

Variasi stimulus adalah suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi belajar mengajar yang di tujukan untuk mengatasi kebosanan siswa sehingga, dalam situasi belajar mengajar, siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, serta penuh partisipasi. Variasi dalam kegiatan belajar mengajar dimaksudkan sebagai proses perubahan dalam pengajaran (metode pembelajaran), yang dapat di kelompokkan ke dalam tiga kelompok atau komponen, yaitu : Variasi dalam cara mengajar guru, meliputi : penggunaan variasi suara (teacher voice), Pemusatan perhatian siswa (focusing), kesenyapan atau kebisuan guru (teacher silence), mengadakan kontak pandang dan gerak (eye contact and movement), gerakan badan mimik: variasi dalam ekspresi wajah guru, dan pergantian posisi guru

Variasi dalam kegiatan pembelajaran bertujuan antara lain untuk hal-hal sebagai berikut:

- a) Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
- b) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu.

- c) Mengembangkan keinginan siswa untuk mengetahui dan menyelidiki hal-hal baru
- d) Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam
- e) Meningkatkan kadar keaktifan atau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

a. Komponen-Komponen Keterampilan Mengadakan Variasi
Pada dasarnya variasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 2 kelompok, yakni:

- 1) Variasi dalam gaya mengajar
- 2) Variasi dalam penggunaan alat bantu pembelajaran

- 1) Variasi dalam gaya mengajar

Hal-hal yang berkaitan dengan gaya mengajar yang dapat divariasikan oleh seorang guru ialah sebagai berikut:

- a) Variasi suara, suara guru dapat dikatakan merupakan faktor yang sangat penting di dalam kelas karena sebagian besar kegiatan kelas akan bersumber dari hal-hal yang disampaikan guru secara lisan.
- b) Pemusatan perhatian, yaitu dengan mengucapkan kata-kata tertentu secara khusus disertai isyarat atau gerakan seperlunya. Misalnya, guru mengucapkan, “Jangan lupakan ini!”, sambil menggaris bawahi kata-kata yang dimaksud.
- c) Kesenyapan, yaitu diam sejenak sambil memandang kepada siswa-siswa yang sedang sibuk sendiri.

- d) Mengadakan kontak pandang, merupakan salah satu senjata ampuh bagi guru dalam mengajar dengan tujuan mengecek pemahaman siswa atau memberi perhatian khusus, mencerminkan keakraban hubungan antara guru dan siswa dalam belajar mengajar.
- e) Gerakan badan dan mimik, merupakan alat komunikasi yang efektif yang dapat mengkomunikasikan pesan secara lebih efektif dibandingkan dengan ucapan yang bertele-tele.
- f) Perubahan dalam posisi guru, harus dilakukan dengan niat tertentu serta terkesan wajar dan tidak dibuat-buat.

2) Variasi penggunaan alat bantu pembelajaran

Alat dan media pembelajaran merupakan suatu faktor yang penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Alat bantu pelajaran dapat divariasikan sesuai dengan fungsinya serta variasi kesensitifan indera para siswa. Sebagaimana diketahui ada siswa yang lebih mudah belajar dengan cara mendengarkan, melihat, meraba, mencium atau diberi kesempatan untuk memanipulasi media atau alat bantu yang digunakan. Sesuai dengan variasi tersebut maka variasi penggunaan alat bantu pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- a) Variasi alat bantu pembelajaran yang dapat dilihat,
Contohnya: gambar-gambar, diagram, grafik, papan,

- buletin, slide presentasi, ukiran, peta, globe dan semua alat yang dapat dilihat oleh manusia.
- b) Variasi alat bantu pembelajaran yang dapat didengar, Contohnya: rekaman suara binatang, rekaman pidato, rekaman nyanyian, rekaman kuis atau ujian listening, radio, dll.
 - c) Variasi alat bantu pembelajaran yang dapat diraba dan dimanipulasi, Contohnya: biji-bijian, binatang kecil yang hidup, patung, alat mainan, alat-alat laboratorium, globe, dll.

D. Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasikan secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan yang satu dengan yang lainnya. Secara garis besar komponen-komponen keterampilan menjelaskan terbagi dua, yaitu :

(1) Merencanakan, mencakup penganalisaan masalah secara keseluruhan, penentuan jenis hubungan yang ada diantara unsur-unsur yang dikaitkan dengan penggunaan hukum, rumus, atau generalisasi yang sesuai dengan hubungan yang telah ditentukan, dan (2) Penyajian suatu penjelasan, dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut : kejelasan, penggunaan contoh dan ilustrasi, pemberian tekanan, dan penggunaan balikan.

Kegiatan menjelaskan mempunyai beberapa tujuan. Tujuan-tujuan tersebut antara lain ialah:

- a. Membantu siswa memahami berbagai konsep, hukum, dalil, dan sebagainya secara objektif dan bernalar.
- b. Membimbing siswa menjawab pertanyaan “mengapa” yang muncul dalam proses pembelajaran.
- c. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan berbagai masalah melalui cara berpikir yang lebih sistematis.
- d. Mendapatkan balikan dari siswa tentang tingkat pemahamannya terhadap konsep yang dijelaskan dan untuk mengatasi salah pengertian.
- e. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menghayati proses penalaran dalam penyelesaian ketidakpastian.

E. Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Membuka pelajaran (*set induction*) ialah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan prokondusi bagi siswa agar mental maupun perhatian terpusat pada apa yang akan dipelajarinya sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar.

Sedangkan menutup pelajaran (*closure*) ialah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri pelajaran atau kegiatan belajar mengajar. komponen ketrampilan membuka pelajaran meliputi: menarik perhatian siswa, menimbulkan

motivasi, memberi acuan melalui berbagai usaha, dan membuat kaitan atau hubungan di antara materi-materi yang akan dipelajari. Komponen ketrampilan menutup pelajaran meliputi: meninjau kembali penguasaan inti pelajaran dengan merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan, dan mengevaluasi.

F. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Diskusi kelompok adalah suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan, atau pemecahan masalah. Diskusi kelompok merupakan strategi yang memungkinkan siswa menguasai suatu konsep atau memecahkan suatu masalah melalui satu proses yang memberi kesempatan untuk berpikir, berinteraksi sosial, serta berlatih bersikap positif. Dengan demikian diskusi kelompok dapat meningkatkan kreativitas siswa, serta membina kemampuan berkomunikasi termasuk di dalamnya keterampilan berbahasa.

G. Keterampilan Mengelola Kelas

Pengelolaan kelas adalah ketrampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Dalam melaksanakan keterampilan mengelola kelas maka perlu diperhatikan komponen keterampilan yang

berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal (*bersifat preventif*) berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengambil inisiatif dan mengendalikan pelajaran, dan bersifat represif keterampilan yang berkaitan dengan respons guru terhadap gangguan siswa yang berkelanjutan dengan maksud agar guru dapat mengadakan tindakan remedial untuk mengembalikan kondisi belajar yang optimal.

H. Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perseorangan

Bentuk pengajaran ini berjumlah terbatas, berkisar antara tiga sampai delapan orang untuk kelompok kecil, dan seorang untuk perseorangan. Pengajaran kelompok kecil dan perseorangan memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap setiap siswa serta terjadinya hubungan yang lebih akrab antara guru dan siswa, siswa dengan siswa. Komponen keterampilan yang digunakan adalah: keterampilan pendekatan secara pribadi, keterampilan mengorganisasi, keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, dan keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

BAB IV

TEORI BELAJAR SERTA PENGERTIAN

A. Teori belajar Behaviorisme

Menurut teori belajar behaviorisme, belajar adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indera, dengan kecenderungan untuk bertindak, atau hubungan antara stimulus dan respon. Belajar merupakan upaya untuk membentuk hubungan stimulus dan respon.

Pengajar harus bisa sebanyak mungkin memberikan stimulus pada respon proses pembelajaran, sehingga murid merespon secara positif stimulus tersebut. Dan untuk mendukung agar proses ini dapat berlangsung secara optimal, maka dapat diberikan penghargaan (*reward*) pada murid yang merespon. *Reward* tersebut berfungsi sebagai penguatan terhadap respon yang ditunjukkannya.

Teori Behaviorisme beranggapan, bahwa belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku. Seorang murid dapat dikatakan telah mempelajari sesuatu, apabila ia telah menunjukkan tingkah laku tertentu. Selain itu perlu juga dilakukan sebuah tindakan sebagai bentuk penguatan terhadap respon yang telah ditimbulkan.

Bentuk penguatan tersebut merupakan factor penting dalam belajar, sehingga murid lebih memahami dan menerapkan respon itu dalam kehidupan sehari-hari. Respon

terhadap stimulus akan semakin kuat, apabila penguatan terhadap respon tersebut ditambah dan ditingkatkan.

Dalam memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dalam mengaplikasikan teori behaviorisme, pengajar harus menyiapkan dua hal, yakni; pertama, menganalisis kemampuan awal dan karakter murid, kedua, merencanakan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Teori yang masuk dalam kelompok besar teori behaviorisme adalah :

- 1) Teori *koneksionisme* yang dipelopori oleh Edward Thorndike. Ia mengembangkan teori ini, berdasarkan hasil eksperimennya dengan menggunakan ayam dan kucing. Thorndike memandang bahwa yang menjadi dasar terjadinya belajar adalah asosiasi antara kesan panca indera, dengan dorongan yang muncul untuk bertindak.

Dalam teori ini memandang bahwa, belajar akan terjadi dalam diri murid, jika si murid mempunyai ketertarikan terhadap masalah yang akan dihadapi. Murid dalam konteks ini, dihadapkan pada sikap untuk dapat memilih respon yang tepat dari berbagai banyak pilihan respon yang mungkin dilakukan. Menurut Thorndike, belajar akan terjadi pada diri murid, jika murid berada dalam kondisi tiga macam hukum belajar, yakni

- a) *The law of readliness* (hukum kesiapan belajar)
- b) *The law of exercise* (hukum latihan),
- c) *The law of effect* (hukum pengaruh).

- 2) Selanjutnya teori yang dikemukakan oleh Ivan Petrovich Pavlov, seorang fisiolog dan dokter dari Rusia. Pavlov lebih mencermati arti pentingnya penciptaan kondisi atau lingkungan yang diperkirakan dapat menimbulkan respon pada diri murid. Ia lebih focus pada pengkondisian situasi belajar yang dapat meningkatkan gairah murid dalam memberikan respon terhadap situasi belajar.

Pengkondisian klasik

Teori-teori klasik dipelajari oleh seorang ahli sosiologi Rusia bernama Ivan Pavlov pada awal tahun 1900an. Untuk menghasilkan teori ini Ivan Pavlov melakukan suatu eksperimen secara sistematis dan saintifik, dengan tujuan mengkaji bagaimana pembelajaran berlaku pada suatu organisme.

Pavlov melakukan suatu eksperimen terhadap anjing. Dia meletakkan secara rutin bubur daging di depan mulut anjing. Anjing mengeluarkan air liur, air liur yang dikeluarkan oleh anjing merupakan suatu stimulus yang diasosiasikan dengan makanan. Pavlov juga menggunakan lonceng sebelum makanan diberikan.

Berdasarkan hasil eksperimen pavlov diperoleh suatu kesimpulan bahwa asosiasi terhadap penglihatan dan suara dengan makanan ini merupakan tipe pembelajaran yang penting, yang kemudian dikenal dengan Teori Pengkondisian Klasik.

Pengkondisian klasik adalah tipe pembelajaran dimana suatu organisme belajar untuk mengaitkan atau mengasosiasikan stimulus (Santrock, 2010). Dalam pengkondisian klasik stimulus netral (seperti melihat seseorang) diasosiasikan dengan stimulus yang bermakna (seperti makanan) dan menimbulkan kapasitas untuk menghasilkan respon yang sama.

Dalam teori pengkondisian klasik ada 2 tipe stimulus dan 2 tipe respon, yang harus dipahami yaitu *Unconditioned Stimulus (US)*, *Unconditioned respon (ER)*, *Conditioned Stimulus (CS)*, dan *Conditioned Respon (CR)*.

Unconditioned Stimulus (US) adalah sebuah stimulus yang secara otomatis menghasilkan respon tanpa ada pembelajaran terlebih dahulu. Dalam eksperimen Pavlov makanan adalah US. *Unconditioned Respon* adalah respon yang tidak dipelajari yang secara otomatis dihasilkan oleh US, dalam eksperimen Pavlov air liur anjing yang merespon makanan adalah UR.

Conditioned Stimulus adalah stimulus yang sebelumnya netral yang akhirnya menghasilkan *conditioned respon* setelah diasosiasi dengan US. Dalam eksperimen Pavlov beberapa penglihatan dan suara yang terjadi sebelum anjing menyantap makanan. *Conditioned Respon* adalah respon yang dipelajari yang muncul setelah terjadi pasangan US – CS. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada skema eksperimen Pavlov berikut :

Indonesia atau sejarah karena kedua mata pelajaran tersebut jauh berbeda dengan mata pelajaran PKn dan IPS

c) *Extinction* (pelenyapan)

Suatu stimulus yang dikondisikan tidak diikuti dengan stimulus tidak dikondisikan, lama kelamaan organisme tidak akan merespon. Ini berarti bahwa respon secara bertahap terhapus. Murid yang gugup mengikuti ujian akan mulai menempuh tes dengan lebih baik, dan kecemasannya mereda.

Teori pengembangan klasik ini sangat membantu untuk memahami beberapa aspek pembelajaran dengan lebih baik dan juga membantu memahami kecemasan dan ketakutan pada murid dalam proses belajar dan pembelajaran .

B. Teori Belajar Kognitivisme

Piaget merupakan salah seorang tokoh yang disebut sebagai pelopor aliran konstruktivisme. Salah satu sumbangan pemikirannya yang banyak digunakan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan kognitif individu yaitu teori tentang tahapan perkembangan individu.

Menurut Piaget bahwa perkembangan kognitif individu meliputi empat tahap yaitu : (1) *sensory motor*; (2) *pre operational*; (3) *concrete operational* dan (4) *formal operational*. Periode sensorimotor (usia 0-2 tahun), Periode praoperasional (usia 2-7 tahun), Periode operasional konkret (usia 7-11 tahun)

Periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa). Periode Sensorimotor Menurut Piaget, bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan dan juga dorongan untuk mengeksplorasi dunianya. Skema awalnya dibentuk melalui diferensiasi refleks bawaan tersebut. Periode sensorimotor adalah periode pertama dari empat periode. Karakteristik anak yang berada pada tahap ini adalah a) berpikir melalui perbuatan (gerak); b) perkembangan fisik yang dapat diamati adalah gerak-gerak refleks sampai ia dapat berjalan dan bicara; c) belajar mengoordinasi akal dan geraknya; d) cenderung intuitif egosentris, tidak rasional, dan tidak logis.

Tahapan praoperasional Tahapan ini merupakan tahapan kedua dari empat tahapan. Dalam tahapan ini, dengan mengamati urutan permainan, Piaget bisa menunjukkan bahwa setelah akhir usia dua tahun, jenis yang secara kualitatif baru dari fungsi psikologis muncul. Pemikiran (pra) operasi dalam teori Piaget adalah prosedur melakukan tindakan secara mental terhadap objek-objek. Istilah operasi di sini adalah suatu proses berpikir logis, dan merupakan aktivitas sensorimotor. Dalam tahap ini, anak sangat egosentris; mereka sulit menerima pendapat orang lain. Anak percaya bahwa apa yang mereka pikirkan dan alami juga menjadi pikiran dan pengalaman orang lain. Mereka percaya bahwa benda yang tidak bernyawa mempunyai sifat bernyawa. Ciri dari tahapan ini adalah operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai. Dalam tahapan ini, anak belajar menggunakan dan merepresentasikan

objek dengan gambaran dan kata-kata. Karena pemikirannya masih bersifat egosentris, anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain. Anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri, seperti mengumpulkan semua benda merah walau bentuknya berbeda-beda, atau mengumpulkan semua benda bulat walau warnanya berbeda-beda.

Menurut Piaget, tahapan praoperasional mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua sampai enam tahun. Dalam tahapan ini, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya. Mereka mulai merepresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar. Bagaimanapun, mereka masih menggunakan penalaran intuitif, bukan logis. Di permulaan tahapan ini, mereka tidak dapat memahami tempatnya di dunia dan bagaimana hal tersebut berhubungan satu sama lain. Mereka kesulitan memahami bagaimana perasaan dari orang di sekitarnya. Akan tetapi, seiring pendewasaan kemampuan untuk memahami perspektif orang lain, penalaran anak makin baik. Anak memiliki pikiran yang sangat imajinatif di saat ini dan menganggap setiap benda yang tidak hidup pun memiliki perasaan.

Tahapan Operasional Konkret Tahapan ini adalah tahapan ketiga dari empat tahapan yang muncul antara usia enam sampai dua belas tahun dan mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai. Tahap operasi konkret (*concrete operations*) dicirikan dengan perkembangan sistem

pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan tertentu yang logis. Anak sudah memperkembangkan operasi-operasi logis. Operasi itu bersifat reversible, artinya dapat dimengerti dalam dua arah, yaitu suatu pemikiran yang dapat dikembalikan pada awalnya lagi. Tahap operasi konkret dapat ditandai dengan adanya sistem operasi berdasarkan apa-apa yang kelihatannya nyata/konkret.

Tahapan Operasional Formal Tahap operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget. Tahap ini mulai dialami anak dalam usia sebelas tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dalam tahapan ini, seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai. Ia tidak melihat segala sesuatu hanya dalam bentuk hitam dan putih, namun ada "gradasi abu-abu" di antaranya. Dilihat dari faktor biologis, tahapan ini muncul saat pubertas saat terjadi berbagai perubahan besar lainnya yang menandai masuknya ke dunia dewasa secara fisiologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikoseksual, dan perkembangan sosial. Beberapa orang tidak sepenuhnya mencapai perkembangan sampai tahap ini sehingga ia tidak mempunyai keterampilan berpikir sebagai seorang dewasa dan tetap menggunakan penalaran dari tahap operasional konkret." ' Tahap operasi formal (*formal operations*) merupakan tahap

terakhir dalam perkembangan kognitif menurut Piaget. Pada tahap ini, seorang remaja sudah dapat berpikir logis, berpikir dengan pemildran teoritis formal berdasarkan proposisi-proposisi dan hipotesis, dan dapat mengambil kesimpulan lepas dari apa yang dapat diamati saat itu.

Pemikiran lain dari Piaget tentang proses rekonstruksi pengetahuan individu yaitu asimilasi dan akomodasi. James Atherton (2005) menyebutkan bahwa asimilasi adalah *“the process by which a person takes material into their mind from the environment, which may mean changing the evidence of their senses to make it fit”* dan akomodasi adalah *“the difference made to one’s mind or concepts by the process of assimilation”*

Dikemukakannya pula, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah :

- 1) Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan

menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak.

- 2) Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya.
- 3) Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing.
- 4) Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya.
- 5) Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.

C. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori ini merupakan kesatuan prinsip, yang dieksplorasi melalui teori chaos, network, teori kekompleksitas dan organisasi diri. Dalam teori ini, belajar dimaknai sebagai proses yang terjadi dalam lingkungan sama-sama dari peningkatan elemen-elemen inti, yang tidak seluruhnya dikendalikan oleh individu.

Proses belajar yakni mengambil pengetahuan yang terletak diluar diri kita, yang tersedia dilingkungan sekitar, dan kita terfokus pada mengambil hubungan dari serangkaian informasi pengetahuan, yang memungkinkan kita belajar lebih banyak dari kondisi pengetahuan kita saat ini.

Teori ini diarahkan oleh pemahaman, bahwa keputusan didasarkan pada perubahan yang cepat. Informasi baru diperoleh secara berkelanjutan, untuk perlu mengetahui kapan informasi berganti, dan yang penting adalah kemampuan untuk menentukan antara informasi yang penting dan yang tidak dan atau informasi yang berhubungan dan tidak berhubungan. Pengetahuan yang dibutuhkan dihubungkan dengan orang yang tepat dalam konteks yang tepat, agar dapat diklasifikasikan sebagai belajar.

Teori Konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Konstruktivisme sebenarnya bukan merupakan gagasan yang baru, apa yang dilalui dalam kehidupan kita selama ini merupakan himpunan dan pembinaan pengalaman demi pengalaman. Ini menyebabkan seseorang mempunyai pengetahuan dan menjadi lebih dinamis.

Pendekatan konstruktivisme mempunyai beberapa konsep umum seperti:

- 1) Pelajar aktif membina pengetahuan berasaskan pengalaman yang sudah ada.
- 2) Dalam konteks pembelajaran, pelajar seharusnya membina sendiri pengetahuan mereka.
- 3) Pentingnya membina pengetahuan secara aktif oleh pelajar sendiri melalui proses saling memengaruhi antara pembelajaran terdahulu dengan pembelajaran terbaru.

- 4) Unsur terpenting dalam teori ini ialah seseorang membina pengetahuan dirinya secara aktif dengan cara membandingkan informasi baru dengan pemahamannya yang sudah ada.
- 5) Ketidakseimbangan merupakan faktor motivasi pembelajaran yang utama. Faktor ini berlaku apabila seorang pelajar menyadari gagasan-gagasannya tidak konsisten atau sesuai dengan pengetahuan ilmiah.
- 6) Bahan pengajaran yang disediakan perlu mempunyai perkaitan dengan pengalaman pelajar untuk menarik minat pelajar.

Teori Konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Beda dengan aliran behavioristik yang memahami hakikat belajar sebagai kegiatan yang bersifat mekanistik antara stimulus respon, konstruktivisme lebih memahami belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya.

Menurut teori ini, satu prinsip yang mendasar adalah guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun siswa juga harus berperan aktif membangun sendiri pengetahuan di dalam memorinya. Dalam hal ini, guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan

secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberikan siswa anak tangga yang membawa siswa ke tingkat pemahaman yang lebih tinggi dengan catatan siswa sendiri yang mereka tulis dengan bahasa dan kata-kata mereka sendiri.

Dari uraian tersebut dapat dikatakan, bahwa makna belajar menurut konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, dimana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan idea-idea baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dan dimilikinya (Shymansky,1992).

Berkaitan dengan konstruktivisme, terdapat dua teori belajar yang dikaji dan dikembangkan oleh Jean Piaget dan Vygotsky, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Teori Belajar Konstruktivisme Jean Piaget

Piaget yang dikenal sebagai konstruktivis pertama (Dahar, 1989:159) menegaskan bahwa penekanan teori konstruktivisme pada proses untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realitas lapangan. Peran guru dalam pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah sebagai fasilitator atau moderator. Pandangan tentang anak dari kalangan konstruktivistik yang lebih mutakhir yang dikembangkan dari teori belajar kognitif Piaget menyatakan bahwa ilmu pengetahuan dibangun dalam pikiran seorang anak dengan kegiatan asimilasi dan akomodasi sesuai dengan skemata yang dimilikinya.

Proses mengkonstruksi, sebagaimana dijelaskan Jean Piaget adalah sebagai berikut:

Skemata. Sekumpulan konsep yang digunakan ketika berinteraksi dengan lingkungan disebut dengan skemata. Sejak kecil anak sudah memiliki struktur kognitif yang kemudian dinamakan skema (*schema*). Skema terbentuk karena pengalaman. Misalnya, anak senang bermain dengan kucing dan kelinci yang sama-sama berbulu putih. Berkat keseringannya, ia dapat menangkap perbedaan keduanya, yaitu bahwa kucing berkaki empat dan kelinci berkaki dua. Pada akhirnya, berkat pengalaman itulah dalam struktur kognitif anak terbentuk skema tentang binatang berkaki empat dan binatang berkaki dua. Semakin dewasa anak, maka semakin sempunalah skema yang dimilikinya. Proses penyempurnaan sekema dilakukan melalui proses asimilasi dan akomodasi.

Asimilasi. Asimilasi adalah proses kognitif dimana seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep ataupun pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada dalam pikirannya. Asimilasi dipandang sebagai suatu proses kognitif yang menempatkan dan mengklasifikasikan kejadian atau rangsangan baru dalam skema yang telah ada. Proses asimilasi ini berjalan terus. Asimilasi tidak akan menyebabkan perubahan atau pergantian skemata melainkan perkembangan skemata. Asimilasi adalah salah satu proses individu dalam mengadaptasikan dan mengorganisasikan diri dengan lingkungan baru pengertian orang itu berkembang.

Akomodasi. Dalam menghadapi rangsangan atau pengalaman baru seseorang tidak dapat mengasimilasikan pengalaman yang baru dengan skema yang telah dipunyai. Pengalaman yang baru itu bisa jadi sama sekali tidak cocok dengan skema yang telah ada. Dalam keadaan demikian orang akan mengadakan akomodasi. Akomodasi terjadi untuk membentuk skema baru yang cocok dengan rangsangan yang baru atau memodifikasi skema yang telah ada sehingga cocok dengan rangsangan itu.

EkUILibrasi adalah keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi sedangkan *diskUILibrasi* adalah keadaan dimana tidak seimbang antara proses asimilasi dan akomodasi, *ekUILibrasi* dapat membuat seseorang menyatukan pengalaman luar dengan struktur dalamnya.

b) Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky

Ratumanan (2004:45) mengemukakan bahwa karya Vygotsky didasarkan pada dua ide utama. Pertama, perkembangan intelektual dapat dipahami hanya bila ditinjau dari konteks historis dan budaya pengalaman anak. Kedua, perkembangan bergantung pada sistem-sistem isyarat mengacu pada simbol-simbol yang diciptakan oleh budaya untuk membantu orang berfikir, berkomunikasi dan memecahkan masalah, dengan demikian perkembangan kognitif anak mensyaratkan sistem komunikasi budaya dan belajar menggunakan sistem-sistem ini untuk menyesuaikan proses-proses berfikir diri sendiri.

Menurut Slavin (Ratumanan, 2004:49) ada dua implikasi utama teori Vygotsky dalam pendidikan. Pertama, dikehendaknya setting kelas berbentuk pembelajaran kooperatif antar kelompok-kelompok siswa dengan kemampuan yang berbeda, sehingga siswa dapat berinteraksi dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit dan saling memunculkan strategi-strategi pemecahan masalah yang efektif di dalam daerah pengembangan terdekat atau proksimal masing-masing. Kedua, pendekatan Vygotsky dalam pembelajaran menekankan perancangan (*scaffolding*). Dengan *scaffolding*, semakin lama siswa semakin dapat mengambil tanggung jawab untuk pembelajarannya sendiri.

BAB V

KURIKULUM PKn

A. Konsep Dasar Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan tentang tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Sebab itu, kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah.

Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang beragam, mengacu pada standart nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Standart nasional pendidikan terdiri atas standart isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga pendidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan. Dua dari delapan strandar nasional pendidikan tersebut, yaitu Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan acuan utama bagi Satuan Pendidikan dalam mengembangkan kurikulum.

Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 (UU 20/2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 (PP 19/2005) tentang Sistem Pendidikan mengamanatkan kurikulum pada KTSP jenjang pendidikan dasar dan menengah disusun oleh satuan pendidikan dengan mengacu kepada SI dan SKL serta berpedoman pada panduan yang disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Selain dari itu, penyusunan KTSP juga harus mengikuti ketentuan lain yang menyangkut kurikulum dalam UU 20/2003 dan PP 19/2005. Panduan yang disusun BSNP terdiri atas dua bagian. Pertama, Panduan umum yang memuat ketentuan umum pengembangan kurikulum yang dapat diterapkan pada satuan pendidikan dengan mengacu pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang terdapat dalam SI dan SKL. Termasuk dalam ketentuan umum adalah penjabaran amanat dalam UU 20/2003 dan ketentuan PP 19/2005 serta prinsip dan langkah yang harus diacu dalam pengembangan KTSP.

Model KTSP sebagai salah satu contoh akhir pengembangan KTSP dengan mengacu pada SI dan SKL dengan berpedoman pada panduan umum yang dikembangkan BSNP. Sebagai model KTSP, tentu tidak dapat mengakomodasi kebutuhan seluruh daerah diwilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dan hendaknya digunakan sebagai referensi.

Panduan pengembangan kurikulum disusun antara lain agar dapat memberi kesempatan peserta didik untuk :

1. Belajar beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa.
2. Belajar memahami dan menghayati
3. Belajar melaksanakan dan berbuat efektif
4. Belajar hidup bersama dan bermanfaat untuk orang lain, dan
5. Belajar membangun dan menemukan jati diri melalui proses belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

B. Pengembangan Kurikulum PKn di SD

Standar kompetensi dan kompetensi dasar menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Dalam merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan Standar Proses dan Standar Penilaian.

Pengembangan kurikulum dilakukan oleh sekolah dan komite sekolah didasarkan pada prinsip-prinsip sesuai dengan Permendiknas No 22 Tahun 2006 yaitu:

1. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya. Peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya menjadi manusia yang beriman dan

bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Pengembangan kompetensi disesuaikan dengan potensi, perkembangan, kebutuhan dan kepentingan peserta didik serta tuntutan lingkungan.

2. Beragam dan terpadu. Pengembangan kurikulum perlu memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik, kondisi daerah, jenjang dan jenis pendidikan tanpa membedakan agama, suku, budaya dan adat istiadat serta status social ekonomi dan gender. Kurikulum meliputi substansi komponen muatan wajib kurikulum, muatan local dan pengembangan diri secara terpadu serta disusun dalam keterkaitan dan kesinambungan yang bermakna dan tepat antar substansi.
3. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Pengembangan kurikulum didasarkan atas kesadaran bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi dan seni berkembang secara dinamis sehingga semangat dan isi kurikulum akan mendorong peserta didik untuk mengikuti dan memanfaatkan secara tepat perkembangan iptek dan seni.
4. Relevan dengan kebutuhan kehidupan. Pengembangan kurikulum melibatkan seluruh stake holder untuk menjamin relevansi pendidikan dengan kebutuhan kehidupan kemasyarakatan, dunia usaha dan dunia kerja.

Oleh karena itu pengembangan ketrampilan pribadi, ketrampilan berpikir, ketrampilan social, ketrampilan akademik dan ketrampilan vokasional merupakan suatu keniscayaan.

5. Menyeluruh dan berkesinambungan. Pengembangan kurikulum disesuaikan dengan substansi yang mencakup keseluruhan dimensi kompetensi, bidang kajian keilmuan serta mata pelajaran yang direncanakan dan disajikan secara berkesinambungan antar semua jenjang pendidikan.
6. Belajar sepanjang hayat. Pengembangan kurikulum diarahkan pada proses pengembangan, pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Kurikulum mencerminkan keterkaitan antara unsur pendidikan formal, non formal dan in formal dengan memperhatikan kondisi dan tuntutan lingkungan yang selalu berkembang menuju manusia seutuhnya.
7. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah. Pengembangan kurikulum memperhatikan kepentingan nasional dan daerah untuk membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kepentingan nasional dan daerah harus saling mengisi dan saling memberdayakan sejalan dengan motto Bhinneka Tunggal Ika dalam kerangka Negara Kesatuan RI.

C. Prinsip Penyajian Kurikulum

Prinsip penyajian kurikulum menurut Abdul Aziz Wahab (2002) yang disitasi oleh Fathirrohman dan Wuri Wuryandari (2010) ada 4 pilar yaitu:

1. Dari mudah ke sukar. Prinsip ini digunakan dalam pendidikan nilai, moral, dan teori pendidikan. Untuk memahami hal hal yang sukar, dimulai dari yang bersifat mudah dahulu. Hal ini sesuai dengan prinsip perkembangan anak dan sangat tepat untuk anak SD.
2. Dari sederhana ke rumit. Prinsip ini pada dasarnya dalah konsep nilai dan moral yang berkenaan dengan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini dimulai dari yang sederhana ke yang rumit. Pembiasaan, latihan dan keteladanan yang dimulai sejak kecil, akan terbiasa dengan hal hal yang baik yang sifatnya masih sederhana, kemudian ditingkatkan secara bertahap ke hal hal yang sifatnya lebih sukar. Kematangan usia juga sangat memiliki peran dalam kaitannya dengan fase perkembangan siswa SD.
3. Dari yang bersifat konkrit ke abstrak. Siswa SD lebih mudah menangkap hal hal yang konkret daripada yang abstrak. Guru dapat memberikan contoh sederhana yang dapat ditiru siswa. Media sangat diperlukan untuk mengkonkritkan sesuatu hal guna mempermudah pemahaman siswa.
4. Dari lingkungan paling dekat ke lingkungan lebih luas. Lingkungan pendidikan yang

pertama dan utama bagi anak adalah lingkungan keluarga. Dalam keluarga anak lebih banyak melakukan interaksi. Orang tua dalam mendidik anak didasari oleh rasa kasih sayang dan wujud tanggung jawab yang akan diteladani anak. Sebaliknya bila orang tua tidak mepedulikan anaknya dan tidak memberikan kasih sayang merupakan sikap yang tidak bertanggungjawab. Proses ini akan memberi gambaran pada anak bahwa ada aturan atau norma yang harus dipatuhi dalam bergaul atau berinteraksi dengan orang lain.

D. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) “PKn”

PKn sebagai salah satu mata pelajaran yang ada dalam standar isi tahun 2006 diberikan mulai dari TK sampai Sekolah Menengah Atas Umum dan kejuruan. Hal ini tertuang secara jelas dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 tanggal 23 Mei 2006 tentang standar Isi. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis Pendidikan Umum, kejuruan dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas:

1. kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia
2. kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian
3. kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi
4. kelompok mata pelajaran estetika

5. kelompok mata pelajaran jasmani, olah raga dan kesehatan

Kurikulum SD/MI memuat delapan mata pelajaran, muatan lokal dan pengembangan diri. Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah dan kearifan lokal. Substansi mata pelajaran IPA dan IPS SD/MI merupakan IPA terpadu dan IPS terpadu, pembelajaran pada kelas rendah dilaksanakan melalui pendekatan tematik termasuk PKn, sedangkan kelas tinggi dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran. Alokasi waktu satu jam pembelajaran 35 menit.

Cakupan kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian adalah: peningkatan kesadaran, dan wawasan peserta didik akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme, bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi dan nepotisme. Struktur kurikulum SD /MI dapat dijelaskan pada table berikut: Komponen Kelas dan Alokasi Waktu

Komponen	Kelas dan alokasi waktu			
	I	II	III	IV, V, dan VI
A. Mata Pelajaran	TEMATIK			
1. Pendidikan Agama				3
2. Pendidikan Kewarganegaraan				2
3. Bahasa Indonesia				5
4. Matematika				5
5. Ilmu pengetahuan Alam				4
6. Ilmu Pengetahuan Sosial				3
7. Seni Budaya dan Ke-trampilan				4
8. Pendidikan Jasmani, Olah raga dan Kesehatan				4
B. Muatan Lokal				2
C. Pengembangan diri				2
Jumlah	26	27	28	32

E. Kurikulum 2013

Pada kurikulum 2013, khususnya yang berkaitan dengan sekolah dasar (SD), pendekatan dan landasan yang digunakan sebagai pijakan pengembangan kurikulum tersebut secara eksplisit menganut pendekatan terintegrasi melalui pendekatan tematik. Secara garis besar, kurikulum 2013 memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Pendekatan

Dari sisi pendekatan, kurikulum 2013 menganut pendekatan eklektif, yaitu pendekatan dalam pengembangan kurikulum yang memadukan berbagai desain dalam pengembangannya. Ini antara lain tercermin dalam kurikulum untuk pendidikan dasar (SD) yang menekankan pada desain

yang berpusat pada masalah (*problem centered design*). Menurut Print (1993:101), salah satu varian dalam desain ini adalah desain tematik (*thematic design*).

Untuk sekolah menengah peratama (SMP), desain yang diterapkan adalah desain yang berpusat pada bidang studi (*subject matter design*) dengan varian desain berdasarkan pengelompokan bidang studi (*board field design*), misalnya adanya pengelompokan mata pelajaran kedalam ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan social (IPS). Sementara itu, sekolah menengah atas (SMA) menerapkan desain bidang keilmuan (*academic diciplines design*), isi kurikulum dipilih kedalam bidang studi, seperti matematika, biologi, kimia, fisika, bahasa dalam struktur kurikulum SMA. Pendekatan ekletik ini tampak pula dalam landasan yang digunakan pengembangannya. Misalnya, untuk kurikulum sekolah dasar termuat secara eksplesit pendekatan ini baik pada landasan filosofis maupun teoritisnya. Berikut kutipan Permendikbud No.67 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum SD/MI.

Kurikulum 2013 untuk SD dari sisi landasan filosofis menerapkan pandangan sebagai berikut :

- a. Pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang. Pandangan ini menjadikan kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan budaya bangsa Indonesia yang beragam, diarahkan untuk membangun kehidupan masa

kini, dan untuk membangun dasar bagi kehidupan bangsa yang lebih baik dimasa depan. Mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan masa depan selalu menjadi kepedulian kurikulum, hal ini mengandung makna bahwa kurikulum adalah rancangan pendidikan untuk mempersiapkan kehidupan generasi muda bangsa. Dengan demikian, tugas mempersiapkan generasi muda bangsa menjadi tugas utama suatu kurikulum. Untuk mempersiapkan kehidupan masa kini dan masa depan peserta didik, kurikulum 2013 mengembangkan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupan dimasa kini dan masa depan, dan pada waktu bersamaan tetap mengembangkan kemampuan mereka sebagai pewaris budaya bangsa dan orang yang peduli terhadap permasalahan masyarakat dan bangsa masa kini.

- b. Peserta didik adalah pewaris budaya bangsa yang kreatif. Menurut pandangan filosofi ini, prestasi bangsa diberbagai bidang kehidupan dimasa lampau adalah sesuatu yang harus termuat dalam isi kurikulum untuk dipelajari oleh peserta didik. Proses pendidikan adalah suatu proses yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya menjadi kemampuan berfikir rasional dan kecermelangan akademik dengan memberikan makna terhadap apa yang dilihat, didengar,

bibaca, dipelajari dari warisan budaya berdasarkan makna yang ditentukan oleh lensa budayanya dan sesuai dengan tingkat kematangan psikologi serta kematangan fisik peserta didik. Selain mengembangkan kemampuan berfikir rasional dan cemerlang dalam akademik, kurikulum 2013 memposisikan keunggulan budaya tersebut dipelajari untuk menimbulkan rasa bangga, diaplikasikan dan dimanifestasikan dalam kehidupan pribadi, dalam interaksi social dimasyarakat sekitarnya, dan dalam kehidupan berbangsa masa kini.

- c. Pendidikan ditunjukan untuk mengembangkan kecerdasan intelektual dan kecermelangan akademik melalui pendidikan disiplin ilmu. Filosofi ini menentukan bahwa isi kurikulum adalah disiplin ilmu dan pembelajaran adalah pembelajaran disiplin ilmu (*essentialism*). Filosofi ini mewajibkan kurikulum memiliki nama mata pelajaran yang sama dengan nama disiplin ilmu, selalu bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kecermelangan akademik.
- d. Pendidikan untuk membangun kehidupan masa kini dan masa depan yang lebih baik dari masa lalu dengan berbagai kemampuan intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap social, kepedulian, dan berpartisipasi untuk membangun kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik. Dengan filosofi ini, kurikulum 2013 bermaksud untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi

kemampuan dalam berfikir reflektif bagi penyelesaian masalah social dimasyarakat, dan untuk membangun kehidupan masyarakat demokratis yang lebih baik.

Sementara itu, dari segi teoritis, kurikulum 2013 untuk SD menerapkan panduan sebagai berikut.

- a. Kurikulum 2013 dikembangkan atas teori “pendidikan berdasarkan standar”, dan teori kurikulum berbasis kompetensi. Pendidikan berdasarkan standar menetapkan adanya standar nasional sebagai kualitas minimal warga Negara yang dirinci menjadi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan. Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap, berpengetahuan, berketerampilan, dan bertindak.
- b. Kurikulum 2013 menganut: (1) pembelajaran yang dilakukan guru dalam bentuk proses yang dikembangkan berupa kegiatan pembelajaran disekolah, kelas, dan masyarakat; dan (2) pengalaman belajar langsung peserta didik sesuai dengan latar belakang, karakteristik, dan kemampuan awal peserta didik. Pengalaman belajar langsung individual peserta didik menjadi hasil belajar bagi dirinya, sedangkan hasil belajar seluruh peserta didik menjadi hasil kurikulum.

2. Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar

a. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti harus dan wajib menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*.

Kompetensi Inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (*organising element*) kompetensi dasar. Sebagai unsur pengorganisasi, Kompetensi Inti merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal Kompetensi Dasar. Organisasi vertikal Kompetensi Dasar adalah keterkaitan antara konten Kompetensi Dasar satu kelas atau jenjang pendidikan ke kelas/jenjang di atasnya sehingga memenuhi prinsip belajar yaitu terjadi suatu akumulasi yang berkesinambungan antara konten yang dipelajari peserta didik. Organisasi horizontal adalah keterkaitan antara konten Kompetensi Dasar satu mata pelajaran dengan konten Kompetensi Dasar dari mata pelajaran yang berbeda dalam satu pertemuan mingguan dan kelas yang sama sehingga terjadi proses saling memperkuat.

Kompetensi Inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (Kompetensi Inti 1), sikap sosial (Kompetensi Inti 2), pengetahuan (Kompetensi Inti 3), dan penerapan pengetahuan (Kompetensi Inti 4). Keempat kelompok itu menjadi acuan dari Kompetensi Dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dikembangkan secara tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan (Kompetensi Inti 3) dan penerapan pengetahuan (Kompetensi Inti 4).

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran.

Mata pelajaran sebagai sumber dari konten untuk menguasai kompetensi bersifat terbuka dan tidak selalu diorganisasikan berdasarkan disiplin ilmu yang sangat berorientasi hanya pada filosofi esensialisme dan perenialisme. Mata pelajaran dapat dijadikan organisasi konten yang

dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu atau non disiplin ilmu yang diperbolehkan menurut filosofi rekonstruksi sosial, progresifisme atau pun humanisme. Karena filosofi yang dianut dalam kurikulum adalah eklektik seperti dikemukakan di bagian landasan filosofi maka nama mata pelajaran dan isi mata pelajaran untuk kurikulum yang akan dikembangkan tidak perlu terikat pada kaedah filosofi esensialisme dan perenialisme.

Kompetensi Dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar SD/MI untuk setiap mata pelajaran mencakup mata pelajaran: Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Prakarya, dan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Struktur Kurikulum SD/MI adalah sebagai berikut:

Mata Pelajaran		ALOKASI WAKTU BELAJAR PER MINGGU					
		I	II	III	IV	V	VI
Kelompok A							
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	4	4	4	4	4	4
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	5	5	6	4	4	4
3.	Bahasa Indonesia	8	9	10	7	7	7
4.	Matematika	5	6	6	6	6	6
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	-	-	-	3	3	3
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	-	-	-	3	3	3
Kelompok B							
1.	Seni Budaya dan Prakarya	4	4	4	5	5	5
2.	Pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan	4	4	4	4	4	4
Jumlah alokasi waktu perminggu		30	32	34	36	36	36

3. Perubahan Besar dalam Kurikulum 2013

a. Konsep kurikulum:

Seimbang antara *hardskill* dan *softskill*, dimulai dari Standar Kompetensi Lulusan, Standar Isi, Standar Proses, dan Standar Penilaian.

b. Buku yang dipakai :

- ✓ berbasis kegiatan (*Activity base*)
- ✓ Untuk SD ditulis secara terpadu (Tematik terpadu)

- c. Proses Pembelajaran.
- d. Proses Penilaian.

a. Konsep kurikulum:

Rumusan Produk dalam Kurikulum 2013

DOMAIN	SD	SMP	SMA/SMK
SIKAP	Menerima + Menjalankan + Menghargai + Menghayati + Mengamalkan		
	PRIBADI YANG BERIMAN, BERAKHLAK MULIA, PERCAYA DIRI, DAN BERTANGGUNG JAWAB DALAM BERINTERAKSI SECARA EFEKTIF DENGAN LINGKUNGAN SOSIAL, ALAM SEKITAR, SERTA DUNIA DAN PERADABANNYA		
KETERAMPILAN	Mengamati + Menanya + Mencoba + Menalar + Menyaji + Mencipta		
	PRIBADI YANG BERKEMAMPUAN PIKIR DAN TINDAK YANG PRODUKTIF DAN KREATIF DALAM RANAH KONKRET DAN ABSTRAK		
PENGETAHUAN	Mengetahui + Memahami + Menerapkan + Menganalisa + Mengevaluasi + Mencipta		
	PRIBADI YANG MENGUASAI ILMU PENGETAHUAN, TEKNOLOGI, SENI, BUDAYA DAN BERWAWASAN KEMANUSIAAN, KEBANGSAAN, KENEGARAAN, DAN PERADABAN		

Penyempurnaan Pola Pikir Perumusan Kurikulum

No	KBK 2004	KTSP 2006	Kurikulum 2013
1	Standar Kompetensi Lulusan diturunkan dari Standar Isi		Standar Kompetensi Lulusan diturunkan dari kebutuhan
2	Standar Isi dirumuskan berdasarkan Tujuan Mata Pelajaran (Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran) yang dirinci menjadi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran		Standar Isi diturunkan dari Standar Kompetensi Lulusan melalui Kompetensi Inti yang bebas mata pelajaran
3	Pemisahan antara mata pelajaran pembentuk sikap, pembentuk keterampilan, dan pembentuk pengetahuan		Semua mata pelajaran harus berkontribusi terhadap pembentukan sikap, keterampilan, dan pengetahuan,
4	Kompetensi diturunkan dari mata pelajaran		Mata pelajaran diturunkan dari kompetensi yang ingin dicapai
5	Mata pelajaran lepas satu dengan yang lain, seperti sekumpulan mata pelajaran terpisah		Semua mata pelajaran diikat oleh kompetensi inti (tiap kelas)

a. Kriteria Buku dalam KK 2013

1. Dalam KK2013, Buku ditulis mengacu kepada konsep kurikulum (KI, KD, Silabus).
2. Dalam mengajar ada dua jenis buku (Buku Siswa dan Buku Guru).
3. Buku Siswa lebih ditekankan pada activity base bukan merupakan bahan bacaan.
4. Setiap buku memuat model pembelajaran dan *project* yang akan dilakukan oleh siswa.

5. Buku Guru memuat panduan bagi guru dalam mengajarkan materi kepada siswa.

b. Proses Pembelajaran

Pembelajaran Saintifik Setiap pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

- ✓ Mengamati
- ✓ Menanya
- ✓ Mencoba
- ✓ Menalar
- ✓ Mencipta
- ✓ Mengkomunikasikan

c. Proses Penilaian

Proses Penilaian yang Mendukung Kreativitas Sharp, C. 2004. *Developing young children's creativity: what can we learn from research?* Guru dapat membuat peserta didik berperilaku kreatif melalui:

- ✓ Tugas yang tidak hanya memiliki satu jawaban benar,
- ✓ Mentolerir jawaban yang nyeleneh,
- ✓ Menekankan pada proses bukan hanya hasil saja,
- ✓ Memberanikan peserta didik untuk:
 - Mencoba,
 - Menentukan sendiri yang kurang jelas/lengkap informasi,
 - Memiliki interpretasi sendiri terkait pengetahuan /kejadian,
- ✓ Memberikan keseimbangan antara kegiatan terstruktur dan spontan/ekspresif

Perubahan untuk Semua Mata Pelajaran

No	Kurikulum Lama	Kurikulum Baru
1	Materi disusun untuk memberikan pengetahuan kepada siswa	Materi disusun seimbang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan
2	Pendekatan pembelajaran adalah siswa diberitahu tentang materi yang harus dihafal [siswa diberi tahu].	Pendekatan pembelajaran berdasarkan pengamatan, pertanyaan, pengumpulan data, penalaran, dan penyajian hasilnya melalui pemanfaatan berbagai sumber-sumber belajar [siswa mencari tahu]
3	Penilaian pada pengetahuan melalui ulangan dan ujian	Penilaian otentik pada aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan berdasarkan portofolio

PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

No	Kurikulum Lama	Kurikulum Baru
1	Materi disajikan berdasarkan empat pilar dengan pembahasan yang terpisah-pisah	Materi disajikan tidak berdasarkan pada pengelompokkan menurut empat pilar kebangsaan tetapi berdasarkan keterpaduan empat pilar dalam pembentukan karakter bangsa
2	Materi disajikan berdasarkan pasokan yang ada pada empat pilar kebangsaan	Materi disajikan berdasarkan kebutuhan untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab (taat norma, asas, dan aturan)
3	Tidak ada penekanan pada tindakan nyata sebagai warga negara yang baik	Adanya kompetensi yang dituntut dari siswa untuk melakukan tindakan nyata sebagai warga negara yang baik
4	Pancasila dan Kewarganegaraan disajikan sebagai pengetahuan yang harus dihafal	Pancasila dan Kewarganegaraan bukan hanya pengetahuan, tetapi ditunjukkan melalui tindakan nyata dan sikap keseharian.

BAB VI

PENDEKATAN, METODE, DAN MEDIA PEMBELAJARAN PKn

A. Pendekatan Pembelajaran

1. Artikulasi Pendekatan

Pembelajaran Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum yang di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Pendekatan (*approach*) pembelajaran adalah cara yang ditempuh guru dalam pelaksanaan agar konsep yang disajikan bisa beradaptasi dengan peserta didik.

Pendekatan pembelajaran adalah melihat pembelajaran sebagai proses belajar peserta didik yang sedang berkembang untuk mencapai perkembangannya. Pendekatan adalah suatu rangkaian tindakan yang terpola/terorganisasi berdasarkan prinsip tertentu (filosofis, psikologis, didaktis, dan ekologis) yang terarah secara sistematis pada tujuan yang hendak dicapai. Pendekatan pembelajaran adalah jalan yang akan ditempuh oleh guru dan peserta didik dalam mencapai kompetensi tertentu. Jadi, yang dimaksud dengan pendekatan pembelajaran adalah langkah yang ditempuh yang berdasarkan

prinsip tertentu yang terarah pada tujuan yang ingin dicapai atau dapat dikatakan pendekatan adalah titik tolak penggunaan model pembelajaran, metode dan strategi pembelajaran. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat kepada peserta didik (*student centered approach*), dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat kepada guru (*teacher centered approach*).

2. Pendekatan Kontekstual

Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar saat guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Peserta didik memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dari konteks yang terbatas sedikit demi sedikit, dan dari proses mengkonstruksi sendiri.

Pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsepsi yang membantu mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi membantu hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka. Menurut The Washington State Consortium Contextual Teaching and Learning, sebagaimana yang dikutip Yasin, pengajaran kontekstual adalah pengajaran yang memungkinkan peserta didik memperkuat, memperluas dan menerapkan

pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan akademisnya dalam berbagai latar sekolah dan di luar sekolah untuk memecahkan seluruh persoalan yang ada dalam dunia nyata.

Dari beberapa pendapat itu, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu konsep belajar guru untuk memotivasi dan membantu peserta didik agar mampu mengaitkan antara pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh dengan dunia nyata tempat mereka berada. Guru menghadirkan dunia nyata tersebut ke dalam ruang kelas mereka. Hal itu dapat dilakukan apabila guru tanggap dan mengenal betul dengan lingkungan serta menguasai materi pelajaran.

Dewasa ini pembelajaran kontekstual telah berkembang di negara-negara maju, misalkan saja Amerika Serikat. Di Amerika Serikat berkembang apa yang disebut dengan contextual teaching and learning (CTL) yang intinya membantu guru untuk mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata dan memotivasi peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan yang dipelajarinya dengan kehidupan mereka. Artinya, pendekatan kontekstual merupakan suatu konsep belajar di saat guru menghadirkan situasi nyata kedalam kelas dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Proses belajar berlangsung alamiah dalam bentuk pengetahuan dari guru kepada peserta didik.

Strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil belajar. Dengan konsep itu, diharapkan hasil pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik. Pendekatan kontekstual yang merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya lingkungan alamiah diciptakan dalam proses belajar agar kelas lebih "hidup" dan lebih "bermakna" karena peserta didik "mengalami" sendiri apa yang dipelajarinya. Bila pembelajaran kontekstual diterapkan dengan benar, diharapkan peserta didik akan terlatih untuk dapat menghubungkan apa yang diperoleh dikelas dengan kehidupan dunia nyata yang ada dilingkungannya. Dalam kurikulum berbasis kompetensi, peserta akan dibawa tidak hanya masuk ke kawasan pengetahuan, tetapi juga sampai pada penerapan pengetahuan yang didapatkannya melalui pembelajaran kontekstual. Tugas guru dalam kelas kontekstual adalah membantu peserta didik mencapai tujuannya. Maksudnya, guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi.

Selama ini, hasil pendidikan hanya tampak pada kemampuan peserta didik dalam menghafal fakta-fakta. Walaupun banyak peserta didik mampu menyajikan tingkat hafalan yang baik terhadap materi yang diterimanya, tetapi pada kenyataannya mereka seringkali tidak; memahami secara mendalam substansi materinya. Sebagian besar peserta didik tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan.

Peserta didik memiliki kesulitan untuk memahami konsep akademik sebagaimana mereka biasa diajarkan, yaitu menggunakan suatu hal yang abstrak dan metode ceramah.

Untuk itu, sebagai guru yang dikelola dengan pendekatan kontekstual harus pandai dalam membuat suatu strategi belajar yang baik agar setiap mata pelajaran dapat dipahami yang kemudian merangsang peserta didik untuk memecahkan persoalan, berpikir kritis, dan mengimplementasikan hasil belajar yang telah diperoleh. Guru juga harus dapat membuka wawasan berpikir yang beragam dari seluruh peserta didik sehingga mereka dapat mempelajari berbagai konsep dan cara mengaitkannya dengan kehidupan nyata. Persoalan itu merupakan tantangan yang dihadapi oleh guru dan pengembang kurikulum dan persoalan itu coba diatasi dengan penerapan pembelajaran baru yaitu pembelajaran kontekstual.

Pembelajaran kontekstual bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari suatu permasalahan ke lain dan dari suatu konteks ke konteks lainnya. Selain itu, tujuan dan kontekstual adalah membekali peserta didik dengan pengetahuan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari satu permasalahan ke permasalahan yang lain dengan menggunakan pendekatan yang menyandarkan pada memori spesial dengan informasi berdasarkan kebutuhan individu peserta didik yang didukung kecenderungan mengintegrasikan beberapa bidang (disiplin) dengan selalu mengaitkan informasi serta

pengetahuan awal yang telah dimiliki peserta dengan sistem penilaian autentik melalui penerapan praktis dalam pemecahan masalah.

3. Pendekatan Saintifik

Pembelajaran merupakan proses ilmiah karena sifatnya mencari kebenaran yang universal. Maka dari itu, Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran dan pendekatan ilmiah (saintifik) yang dipakai dalam pembelajaran. Penerapan pendekatan ilmiah ini diharapkan mampu digunakan sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria saintifik, para ilmuwan lebih mengedepankan penalaran induktif (*inductive reasoning*) daripada penalaran deduktif (*deductive reasoning*). Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik. Sebaliknya, penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan. Pendekatan saintifik ini umumnya menempatkan fenomena unik dengan kajian spesifik dan detail untuk kemudian merumuskan simpulan umum.

Langkah-Langkah Pendekatan

Saintifik Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan

ilmiah (saintifik), kecuali pembelajaran di sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan terpadu atau tematik integratif. Langkah-langkah pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam proses pembelajaran meliputi penggalan informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, serta dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Untuk mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Namun, pada kondisi seperti ini tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat yang tidak ilmiah. Walaupun demikian, bisa disadur dengan pendekatan pembelajaran yang lain yang tidak mengurangi sifat keilmiahannya.

Adapun penjelasan pendekatan saintifik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Mengamati (observasi)

Observasi atau mengamati adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek. Observasi adalah kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap objek penelitian yang dapat dilaksanakan secara langsung ataupun tidak langsung. Observasi dilakukan untuk menggali data dari sumber data

yang berupa peristiwa, tempat, benda, dan rekaman serta gambar. Observasi sebagai alat pengumpulan data ini banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Teknik pelaksanaan observasi ini dapat dilakukan secara langsung yaitu pengamat berada langsung bersama objek yang diselidiki dan tidak langsung yakni pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya suatu peristiwa yang diselidiki. Jadi, mengamati dalam proses pembelajaran bisa secara langsung dengan proses eksperimen dan bisa secara tidak langsung dengan mengamati sumber belajar.

b. Menanya

Dalam kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca, atau dilihat. Guru yang efektif mampu menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Di samping itu, guru yang efektif akan mampu memotivasi anak didiknya untuk meningkatkan rasa ingin tahunya sehingga pada akhirnya peserta didik akan bertanya dan mengungkapkan rasa ingin tahunya. Maka pada saat itu, guru bisa memancing rasa ingin tahu tersebut dengan beberapa pertanyaan. Pada saat guru bertanya, saat itu pula dia membimbing atau memandu peserta didiknya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan peserta didiknya, saat

iyu pula dia menolong asuhannya itu untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik.

c. Eksperimen

Kegiatan eksperimen dimulai dari mengumpulkan informasi, yang merupakan tindak lanjut dari bertanya. Kegiatan ini dilakukan dengan menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu, peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memerhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi kemudian mereka dapat melakukan eksperimen. Dalam Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013, aktivitas mengumpulkan informasi dilakukan melalui eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/kejadian/aktivitas wawancara dengan narasumber, dan sebagainya.

d. Mengasosiasikan/Mengolah Informasi (Menalar)

Istilah menalar dalam kerangka proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang dianut dalam Kurikulum 2013 adalah untuk menggambarkan bahwa guru dan peserta didik merupakan pelaku aktif. Titik tekannya tentu dalam banyak hal dan situasi peserta didik harus lebih aktif daripada guru. Penalaran adalah proses berpikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Penalaran yang dimaksud merupakan penalaran ilmiah, meski penalaran nonilmiah tidak

selalu tidak bermanfaat, namun dalam proses pembelajaran hendaknya diminimalisir seminimal mungkin.

Istilah menalar di sini merupakan padanan dari associating, bukan merupakan terjemahan dari reasonsing, meski istilah ini juga bermakna menalar atau penalaran. Karena itu, istilah aktivitas menalar dalam konteks pembelajaran pada Kurikulum 2013 berhubungan dengan pendekatan ilmiah yang banyak merujuk pada teori belajar asosiasi atau pembelajaran asosiatif. Istilah asosiasi dalam pembelajaran merujuk pada kemampuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukkannya menjadi penggalan memori. Selama mentransfer peristiwa-peristiwa tersebut ke otak, pengalaman tersimpan dalam referensi dengan peristiwa lain. Pengalaman-pengalaman yang sudah tersimpan di memori otak berelasi dan berinteraksi dengan pengalaman sebelumnya yang sudah tersedia. Proses itu dikenal sebagai asosiasi atau menalar. Dari persepektif psikologi, asosiasi merujuk pada koneksi antara entitas konseptual atau mental, sebagai hasil dari kesamaan, dan pikiran atau kedekatan dalam ruang dan waktu.

e. Membangun jejaring (*networking*)/Mengomunikasikan (*communicating*)

Pada pendekatan saintifik, guru diharapkan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membangun jejaring atau mengomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui menuliskan atau

menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut.

Kata komunikasi berasal dari kata latin *cum*, yaitu kata depan yang berarti 'dengan', 'bersama dengan', dan *unus*, yaitu kata bilangan yang berarti 'satu.' Dari kedua kata itu terbentuk kata benda *communio* yang dalam bahasa Inggris menjadi *communion* yang berarti 'lebersamaan', 'persatuan', 'persekutuan', 'gabungan', 'pergaulan', dan 'hubungan.' Karena untuk ber-*communio* diperlukan usaha dan kerja maka turunan dari kata *communion* dibuat kata kerja *communicare* yang berarti 'membagi sesuatu dengan seseorang', 'memberikan sebagian kepada seseorang', 'tukar menukar', 'membicarakan sesuatu dengan seseorang', 'memberitahukan sesuatu kepada seseorang', 'bercakap-cakap', 'bertukar pikiran', 'berhubungan', dan 'berteman'. Kata kerja *communicare* itu pada akhirnya dijadikan kata kerja benda *communication*, dan dalam bahasa Indonesia diserap menjadi komunikasi. Berdasarkan berbagai arti kata *communicare* yang menjadi asal kata komunikasi maka secara harfiah komunikasi berarti (pemberitahuan% pembicaraan', 'percakapan', 'pertukaran pikiran', atau 'hubungan'.

4. Pendekatan PAIKEM

PAKEMI GEMBROT adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Inovatif, Gembira, dan Berbobot. Pembelajaran ini tidak hanya menuntut kreasi dari guru, tetapi juga inovasi guru dalam mengatur peserta didik dan alokasi waktu dengan kondisi sekolah. PAIKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inspiratif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Dalam PAIKEM, digunakan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis kompetensi. Pembelajaran berbasis kompetensi adalah pembelajaran yang dilakukan dengan orientasi pencapaian kompetensi peserta didik sehingga muara akhir hasil pembelajaran adalah meningkatnya kompetensi peserta didik yang dapat diukur dalam pola sikap, pengetahuan, dan keterampilannya. Pembelajaran berbasis PAIKEM membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir tahap tinggi, berpikir kritis, dan berpikir kreatif (*critical and creative thinking*). Berpikir kritis adalah suatu kecakapan nalar secara teratur, kecakapan sistematis dalam menilai, memecahkan masalah menarik keputusan, memberi keyakinan, menganalisis asumsi dan pencarian ilmiah. Berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian ketajaman pemahaman (*insight*) dalam mengembangkan sesuatu memecahkan masalah mere (*generating*). Kemampuan memecahkan masalah merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Dalam pembelajaran pemecahan masalah, peserta didik secara individual atau kelompok diberi tugas untuk memecahkan suatu masalah. Jika memungkinkan, masalah diidentifikasi dan di pilih oleh peserta didik sendiri. Masalah yang diidentifikasi hendaknya yang penting dan mendesak untuk diselesaikan serta sering dilihat atau diamati oleh peserta didik sendiri, umpamanya masalah kemiskinan, kejahatan, kemacetan lalu lintas, pembusukan makanan, wabah penyakit, kegagalan panen, pemalsuan produk, atau soal-soal dalam setiap mata pelajaran yang membutuhkan analisis dan pemahaman tingkat tinggi.

a. Aktif

Dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana yang sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan serta menekankan pada pengembangan kemampuan anak melalui *learning by doing* (belajar melalui berbuat).

b. Kreatif

Seorang guru hendaknya berusaha memberi kesempatan peserta didik mengembangkan kreativitasnya dalam pembelajaran sehingga peserta didik mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan peserta didik.

c. Menyenangkan

Suasana belajar mengajar yang menyenangkan dapat memacu peserta didik untuk memusatkan perhatiannya secara penuh pada kegiatan belajarnya sehingga curahan perhatiannya (*time on task*) tinggi.

d. Efektif

Pembelajaran mampu menghasilkan apa yang harus dikuasai peserta didik, yaitu berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan sebelumnya. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan, tetapi tidak efektif maka pembelajaran tersebut tak ubahnya seperti bermain biasa.

e. Inovatif

Pembelajaran yang dikelola guru di kelas diupayakan mampu membimbing peserta didik menciptakan hal-hal baru atau inovatif. Hal baru atau inovatif disini diartikan tidak harus hal benar-benar baru.

f. Berbobot

Dalam kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat menguasai materi sesuai dengan yang diharapkan dengan benar.

B. Metode Pembelajaran PKn

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1. *Value Clarification Technique (VCT)*

Beberapa area yang termaksud kedalam nilai adalah (a) Persahabatan dan hubungan (b) Kerja, (c) Uang dan kesuksesan material, (d) Keluarga, (e) Kesehatan, (f) Cinta, (g) Agama, (h) Selera pribadi, (i) Waktu luang, (j) Politik dan aksi sosial, (k) Sekolah, (l) Penuaan, kematian, (m) Keragaman dan masalah identitas, dan (n) Makna dan tujuan hidup. (Kirschenbaum, 2013, p. 3)

Model ini menganalisis hubungan antara nilai dan perilaku. Sebagian besar, kurangnya nilai pada murid berakhir dengan ketidakmampuan mereka dan juga berbagai masalah dipamerkan di sekolah atau di rumah. Model ini menunjukkan bagaimana kita melihat diri kita dalam kaitannya dengan masyarakat. (Dr. Roli Rai, 2014)

Klarifikasi Nilai adalah teknik yang membantu mengidentifikasi dan menilai secara kritis nilai, keyakinan, dan pendapat seseorang mengenai isu yang berbeda. Nilai adalah standar dan kriteria normatif, yang menentukan bagaimana orang bertindak berdasarkan pilihan. Nilai mempengaruhi cara seseorang berpikir, berperilaku dan mengambil keputusan mengenai berbagai masalah. Mengingat perbedaan nilai yang melekat pada praktik yang sama, yaitu. Pernikahan dini yang lebih disukai dalam beberapa permulaan, namun dilarang di tempat lain, penting untuk memeriksanya secara bebas nilai dengan cara yang spesifik untuk mendapat apresiasi yang tepat dan memadai. (Choundhary, 2014, p. 195)

Dalam pendidikan, klarifikasi nilai dapat membantu membangun lingkungan belajar yang emansipatoris dan peduli karena mendorong siswa untuk berbagi proses berpikir dan refleksi yang utama satu sama lain. (barbara ann moyer, 2008, p. 238)

Rokeach menyatakan bahwa klarifikasi nilai adalah :

Values clarification is the process of examining one's basic values and moral reasoning. (katherine L Turner, 2008, p. 2)

Klarifikasi nilai adalah proses memeriksa nilai dasar dan penalaran moral seseorang.

Menurut klarifikasi nilai, nilai didasarkan pada tiga proses: (1) memilih; (2) *prizing*; dan (3) bertindak. Dengan demikian, nilai didefinisikan sebagai apa yang menghasilkan kapan dan hanya bila semua tujuh kriteria diberikan di bawah ini adalah puas: (Lipe & Ph, n.d.)

Menurut Raths ketujuh nilai tersebut adalah ; (Lipe & Ph, n.d. p. 7)

- | | |
|------------------|--|
| Memilih: | (1) bebas
(2) dari alternatif
(3) setelah mempertimbangkan
konsekuensi dari
masing-masing alternatif |
| <i>Prizing</i> : | (4) menghargai, senang dengan
pilihannya
(5) bersedia untuk menegaskan pilihan
publik |
| <i>Acting</i> : | (6) <i>doing something with the choice</i> |

(7) repeatedly, in some pattern of life

Pendekatan VCT adalah pendekatan pendidikan dimana nilai peserta didik dilatih untuk mencari, memilih, menganalisa, memutuskan, mengambil nilai hidup tersendiri yang ingin diperjuangkan. Peserta siswa membantu membersihkan, membersihkan atau memperjelas nilai hidupnya, melewati nilai pemecahan masalah, diskusi, dialogue dan presentasi. (tilman, 2016)

Klarifikasi nilai yang sesuai dengan teknik, kita dapat meniru kemampuan peserta didik untuk (1) memilih, memutuskan, mengkomunikasikan, mengemukakan gagasan, keyakinan, nilai dan perasaan; (2) berempati (untuk memahami perasaan orang lain; lihat perspektif orang lain); (3) memecahkan masalah; (4) menyatakan sikap: setuju, tidak setuju, menolak atau menerima pendapat orang lain. (5) keputusan ; (6) memiliki keterwakilan tertentu, menginternalisasi dan bertindak sesuai dengan nilai yang telah dan dipercaya. (tilman, 2016)

Hal ini dapat diartikan VCT dapat mejadi sebuah model untuk meningkatkan keragaman budaya siswa karena model ini mengajak siswa untuk bersimpati dan empati, yang artinya dapat memahami perasaan orang lain, melihat sesuatu dari perspektif orang lain.

2. Bermain Peran

Peran atau *role* dalam konsep, dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasan, ucapan dan tindakan. *Role-Play* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.

Bermain peran : metode ini memberikan kesempatan yang sangat baik untuk mempraktikkan perilaku baru dan mengkaji perasaan, sikap, serta nilai-nilai, memecahkan masalah dan memecahkan masalah pribadi yang berhubungan dengan keadaan manusia. Bermain peran memungkinkan peserta didik untuk menempati posisi orang lain, tanpa harus menanggung resiko yang harus sebenarnya.

Harris dalam Sue Rgers dan Julie Evans Mengatakan :

The term of role play is by role play, we mean the 'shared pretend play between children in which they temporarily act out the part of someone else using pretend actions and utterances.

(Dalam terminologinya melalui bermain peran, anak berbagi peran dimana mereka memerankan sementara menjadi orang lain melalui peran dan ucapan mereka).

Selanjutnya dikemukakan bahwa peran merupakan suatu pola hubungan yang ditunjukkan seorang individu kepada individu yang lain, sehingga dalam peran akan nampak berperan akrab, bersahabat, jujur, cakap, marah. Peran yang dimainkan oleh individu dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya, oleh karena itu perlu pemahaman terhadap

peran itu sebaik-baiknya, sehingga perlu didukung oleh perasaan, penghayatan persepsi dan sikap. Maka bermain peran berarti membantu individu memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan oleh orang lain.

Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu:

Langkah pertama, pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari. *Langkah kedua*, memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. *Langkah ketiga*, menata panggung dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. *Langkah keempat*, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, *Langkah kelima*, permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. *Langkah keenam*, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukannya. *Langkah ketujuh*, permainan peran ulang. *Langkah kedelapan*, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. *Langkah kesembilan*, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Selain langkah-langkah diatas, metode bermain peran itu dilaksanakan dalam pengajaran PKn perlu dilalui beberapa fase dan kegiatan sebagai berikut:

1. Persiapan (Memilih Pemain, Mempersiapkan Penonton, Persiapan Para Pemain).
2. Pelaksanaan
 - a. Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup, dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi.
 - b. Biarkan agar spontanitas menjadi kunci.
 - c. Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain.
 - d. Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan.
 - e. Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya: Dibimbing dengan pertanyaan, Mencari orang lain untuk peran itu, menghentikan dan melangkah ketindak lanjut.
 - f. Jika pemain tersesat lakukan: Rumuskan kembali keadaan masalah, Simpulkan apa yang sudah dilakukan, hentikan dan arahkan kembali, mulai kembali setelah ada penjelasan singkat.
 - g. Jika siswa mengganggu : Tugasi dengan peran khusus, Jangan pedulikan dia, Jangan bolehkan pemirsa mengganggu, Jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan beri ia kesempatan untuk memerankannya.
3. Tindak Lanjut. (Diskusi, Melakukan bermain peran kembali).

Menurut Fannie Shaftel dan George Shaftel dalam Bruce Joyce, Marsha Weil dan Emily Calhoun mengilustrasikan tahapan bermain peran ada sembilan tahapan yaitu :

Fase Pertama : *Identify or introduce problem make problem explicit. Interpret problem story, explore issues.*

Fase Kedua : *Analyze roles. Select role players*

Fase Ketiga : *Set line of action. Restate roles. Get inside problem situation*

Fase Keempat : *Decide what to look for. Assign observation tasks*

Fase Kelima : *Begin role play. Maintain role play. Break role play*

Fase Keenam : *Review action of role play. Discuss major fokus. Develop next enactment.*

Fase Ketujuh : *Play revised roles; suggest next. Step or behavioral alternatif*

Fase Kedelapan : *As in phase six*

Fase kesembilan : *Relate problem situation to real experience and current problem. Explore general principles of behavior.*

3. Metode *Discovery*

Metode *Discovery* Metode belajar yang menekankan kepada keterlibatan siswa dalam proses belajar yang aktif berorientasi pada "*discovery*" dan/atau "*inquiry*." *Discovery* (penemuan) sering ditukar pemakaiannya dengan *Inquiry* (penyelidikan), metode *discovery* adalah proses mental di mana

siswa mengasimilasikan suatu konsep atau suatu prinsip. Proses mental, misalnya mengamati, menjelaskan, mengelompokkan, membuat kesimpulan. Sedangkan konsep, misalnya bundar, segitiga, demokrasi, energi. Sedangkan *inquiry* merupakan perluasan dari *discovery* (*discovery* yang digunakan lebih dalam), artinya *inquiry* mengandung proses mental yang lebih tingkatannya, misalnya merumuskan masalah, merancang eksperimen, melaksanakan eksperimen, mengumpulkan data, menganalisis data, dan membuat kesimpulan. Banyak para ahli pendidikan dan guru menggunakan istilah ini secara bergantian sedangkan lainnya lebih suka membedakan artinya.

Ditinjau dari arti katanya, "*discover*" berarti menemukan dan "*discovery*" adalah penemuan. Sedangkan "*inquire*" berarti menanyakan, meminta keterangan atau menyelidiki, dan "*inquiry*" berarti penyelidikan. Dalam hubungannya dengan metode *discovery-inquiry*, Robert B. menyatakan bahwa "*discovery*" adalah proses mental di mana anak/individu mengasimilasi konsep dan prinsip.

Jadi seorang siswa dikatakan melakukan "*discovery*" bila anak terlihat menggunakan proses mentalnya dalam usaha menemukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip. Proses-proses mental yang dilakukan, misalnya mengamati, menggolongkan, mengukur, menduga, dan mengambil kesimpulan.

Pengajaran "*discovery*" harus meliputi pengalaman-pengalaman belajar untuk menjamin siswa dapat

mengembangkan proses-proses "*discovery*". Dengan demikian pada pengajaran "*discovery*" ini, kegiatan belajar mengajarnya harus direncanakan sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip melalui mentalnya dengan mengamati, mengukur, menduga, menggolongkan, mengambil kesimpulan, dan sebagainya.

Suatu kegiatan "*discovery*" ialah suatu kegiatan atau pelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Bagi seorang siswa untuk membuat penemuan-penemuan, ia harus melakukan proses-proses mental, misalnya mengamati, mengolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, menarik kesimpulan, dan sebagainya. Pengajaran "*discovery*" harus meliputi pengalaman-pengalaman belajar untuk menjamin siswa dapat mengembangkan proses-proses "*discovery*."

4. Metode *Problem Solving*

Problem solving merupakan kegiatan mencari pemecahan suatu masalah secara rasional. Titik berat pada terpecahkannya masalah tersebut secara rasional, logis, dan tepat. Dalam inquiry siswa mencari sesuatu sampai tingkatan yakin (*belief*) didukung oleh fakta, interpretasi, analisis, dan pembuktian bahkan sampai pada alternatif pemecahan masalah.

Langkah-langkah metode pemecahan masalah, yaitu sebagai berikut.

- a. Merumuskan masalah.
- b. Membuat kerangka untuk pemecahan masalah.
- c. Menentukan sumber data.
- d. Mencari data.
- e. Menaksir kelayakan data.
- f. Memilah dan memasukan data ke dalam kerangka.
- g. Meringkas dan melakukan verifikasi data.
- h. Mengamati hubtingan antardata. Menafsirkan data.
- i. Menyimpulkan hasil penafsiran.
- j. Mengomunikasikan hasil pemecahan masalah.

Adapun keunggulan metode problem solving sebagai berikut.

- 1) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.
- 2) Berpikir dan bertindak kreatif.
- 3) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
- 4) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- 5) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
- 6) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- 7) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

Kelemahan metode problem solving sebagai berikut.

- a) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini. Misalnya, terbatasnya alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta

akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut.

- b) Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.

Hasil penelitian Rohsidin (2010:177) menunjukkan adanya perubahan perilaku demokratis siswa setelah mengikuti pembelajaran PKn berbasis masalah. Perilaku itu seperti menghargai pendapat orang lain, menghargai perbedaan pendapat, memberi kesempatan pada orang lain untuk berbicara, menerima kritikan atau masukan dari orang lain atau pendapat lain, menerima hasil putusan atau kesepakatan bersama dan bersedia dengan ikhlas untuk melaksanakannya.

5. Metode *Inquiry*

Antara metode *inquiry* (*inquiry method*), metode pemecahan masalah (*problem solving method*), maupun metode penemuan (*discovery method*) sesungguhnya memiliki arti sejiwa yaitu sebagai suatu kegiatan atau cara belajar yang bersifat mencari secara logis, kritis, analisis menuju kesimpulan yang meyakinkan.

Menurut Hoge (1996), pengajaran *inquiry* adalah pengajaran yang membantu siswa untuk menguji pertanyaan-pertanyaan, isu-isu, atau masalah yang dihadapi siswa dan sekaligus menjadi perhatian guru. Dalam pengajaran *inquiry* siswa menjadi seorang investigator dalam mencari ilmu, sedangkan guru berfungsi sebagai pembantu investigator

(*coinvestigator*). Dengan siswa menjadi investigator tidak berarti bahwa metode *inquiry* harus dilakukan dengan survei atau penelitian, tetapi guru dapat mendorong siswa untuk berpikir secara kritis (*critical thinking*). Survei atau penelitian adalah hanyalah salah satu bentuk saja dalam pengajaran *inquiry*. Ada beberapa bentuk pengajaran *inquiry*, yaitu: percobaan (*experiment*), studi kepustakaan (*library research*), wawancara (*interview*), dan penelitian produk (*product investigation*).

Dalam *inquiry* siswa mencari sesuatu sampai tingkatan yakin (*belief*) yang didukung oleh fakta, interpretasi, analisis, dan pembuktian bahkan hingga pada alternatif pemecahan masalah. Titik berat pada terpecahkannya masalah tersebut secara rasional, logis dan tepat. Sedangkan dalam *discovery* siswa mencari sesuatu sampai menemukan dan biasanya hanya ada satu objek saja yang dicari.

Apabila dilihat dari tingkat tuntutan kemampuan berpikir dan penguasaan konsep serta teori, maka metode *inquiry* adalah level tertinggi, kemudian di bawahnya *problem solving* dan selanjutnya *discovery*. *Inquiry* dibentuk dan meliputi *discovery*, karena siswa harus menggunakan kemampuan "discovery" dan lebih banyak lagi. Dengan digunakan *inquiry* adalah suatu perluasan proses-proses "discovery" yang digunakan dalam cara yang lebih dewasa. Sebagai tambahan pada proses-proses "discovery", "inquire" mengandung proses-proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, misalnya

merumuskan masalah, merancang eksperimen melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, mempunyai sikap-sikap objektif, jujur, hasrat ingintahu, terbuka, dan sebagainya.

6. Peta Konsep

Peta konsep (*concept map*) pertama kali diperkenalkan oleh Novak pada tahun 1985 dalam bukunya *Learning How to Learn*, sebagai suatu alat yang efektif untuk menghadirkan secara visual hirarki generalisasi-generalisasi dan untuk mengekspresikan keterkaitan proposisi dalam sistem konsep-konsep yang saling berhubungan (Dahar, 1989). Novak menyatakan bahwa pemetaan konsep akan membantu para siswa membangun kebermaknaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang baru dan lebih kuat pada suatu bidang studi.

Novak mengemukakan suatu gagasan bahwa agar konsep-konsep yang dimiliki siswa (mahasiswa) lebih bermakna dapat digunakan dengan peta konsep. Gagasan ini didasarkan atas teori belajar kebermaknaan dari David P Ausubel. Ausubel dalam Hizam Zaini dkk. (2002), menyatakan bahwa belajar bermakna (*meaningful learning*) akan terjadi dengan mudah apabila konsep-konsep baru dimasukkan ke dalam konsep-konsep yang lebih inklusif. Dengan kata lain proses belajar terjadi bila mahasiswa mampu mengasimilasikan Pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru. Pengetahuan atau konsep baru akan dipelajari secara hafalan bila dalam struktur

kognitif siswa tidak terdapat konsep-konsep yang relevan. Akan tetapi, Ausubel belum menyediakan cara bagi para guru atau dosen untuk mengetahui apa yang telah diketahui siswa (mahasiswa). Selanjutnya Novak inilah yang mengeluarkan gagasan tentang peta konsep atas dasar pikiran Ausubel. Ia berhasil merumuskan peta konsep, yang tidak hanya mengidentifikasi butir-butir konsep tetapi juga menggambarkan hubungan antar konsep. Dengan adanya ini ditemukan teori bahwa:

- a. Makna dan beberapa konsep akan mudah dipahami dengan melihat hubungan antara satu konsep dengan konsep lainnya.
- b. Belajar efektif (bermakna) akan terjadi apabila pengetahuan yang baru itu dikaitkan dengan konsep (pengetahuan yang telah dimiliki oleh pelajar).

Dengan demikian dapat dikatakan untuk membantu pelajar (siswa atau mahasiswa) menguasai konsep-konsep dalam suatu pelajaran dapat dilakukan dengan pertolongan peta konsep. Sesuai dengan teori asosiatif, kaitan konsep yang satu dengan konsep yang lain ini bagi si pelajar merupakan hal yang penting dalam belajar sehingga apa yang dipelajari oleh siswa akan lebih bermakna, lebih mudah diingat, dan lebih mudah dipahami, diolah serta dikeluarkan kembali bila diperlukan.

C. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan,

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association of Education and Communication Technologi / AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*Nation Education Association / NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi yang baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan person dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Newby dkk. (2000:117) mengatakan bahwa :

“instructional medium is a means of providing a stimulus-rich environment for learning(e.g.,multimedia, video, text, real object)”

Maksudnya, media pembelajaran adalah peralatan untuk menyediakan lingkungan belajar yang kaya tentang rangsangan atau dorongan (misalnya multimedia, video teks, dan benda asli).

Scanland (2012) juga memberikan definisi tentang media sebagai berikut

“instructional media encompasses all the materials and physical means an instructor might use to implement instructions and facilitate students’ achievement of instructional objectives. This may include traditional materials such as chalkboards, handouts, charts, slides, overheads, real objects, and videotape or film, as well newer materials and methods such as computers, DVDs, CD ROMs, the internet, and interactive video conferencing”

Definisi diatas menggambarkan bahwa media pembelajaran meliputi semua bahan dan peralatan fisik yang digunakan instruktur untuk melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi peserta didik. Media pembelajaran termasuk bahan – bahan tradisional seperti papan tulis, handout, grafik, slide,

overhead, benda nyata, dan rekaman video atau film, serta bahan- bahan baru dan metode seperti computer, DVD, CD-ROM, internet, dan konferensi video interaktif.

Gbamanja (1991:212) juga menggambarkan media pembelajaran sebagai :

“any device with instructional content or function that is used for teaching purpose, including books, supplementary reading materials, audio-visual and other sensory materials, scripts for radio and television instruction, programme for computer-managed sets of materials for construction and manipulation”

Artinya, perangkat apa saja dengan konten atau fungsi pembelajaran yang digunakan untuk tujuan pengajaran, termasuk buku, bahan tambahan bacaan, audiovisual, dan bahan sensorik lainnya, *script* untuk pembelajaran melalui radio dan televise, program perangkat materi pembelajaran yang diatur dan dikelola melalui komputer. Berdasarkan definisi yang diberikan diatas, maka yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah semua peralatan fisik, bahan, atau perangkat yang digunakan untuk memfasilitasi terciptanya efektivitas dan efisiensi belajar.

1. Manfaat Media dalam Kegiatan Pembelajaran

Manakala kita lihat manfaat media dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar

secara optimal. Tetapi disamping itu ada beberapa manfaat lain yang lebih khusus. Kemp dan Dayton (1985), mengidentifikasi tidak kurang dari delapan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran yaitu;

a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang semua hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampingkan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima teman-temannya,

b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap. Media juga dapat menghadirkan “masa lampau” kemasa kini, menyajikan gambar dengan warna-warna yang menarik.

Media dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang mereka untuk beraksi terhadap penjelasan guru, membuat mereka terbawa atau ikut sedih, memungkinkan mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak, dan sebagainya. Dengan demikian media dapat membantu guru menghidupkan

suasana kelasnya dan menghindar suasana monoton dan membosankan.

c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif

Media harus dirancang dengan benar, media dapat membantu guru atau dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung berbicara “satu arah” kepada siswa saja. Namun dengan media, para guru dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya kelas dominasi guru atau guru yang aktif, tetapi juga siswa yang lebih banyak berperan.

d. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi

Seringkali para guru menghabiskan waktu yang cukup banyak untuk menjelaskan suatu materi, pada hal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu jika mereka memanfaatkan media pendidikan dengan baik.

e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar-mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pembelajaran secara lebih mendalam dan utuh. Dengan mendengar gurunya saja, siswa sudah memahami permasalahannya dengan baik. Tetapi, bila pemahaman itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami melalui media, pemahaman mereka terhadap isi pelajaran pasti akan lebih baik lagi.

f. Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program-program audio-visual atau program computer yang saat ini banyak tersedia dipasaran adalah contoh media pendidikan yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri.

g. Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan

Dengan media, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.

h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif

Pertama, guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan mereka bila media digunakan dalam pembelajaran. Kedua, dengan mengurangi uraian verbal (lisan), guru dapat memberi perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain dalam pembelajaran. Ketiga, peran guru tidak lagi menjadi sekedar “pengajar”, tetapi juga konsultan, penasihat, atau manajer pembelajaran.

2. Contoh Media Pembelajaran Pkn

Tema " Bhineka Tunggal Ika"



Alat-alat :

Gunting, Penggaris, da Pisau cutter.

Bahan :

Karton sisa(warna: Hijau, Biru, Coklat, dan kuning muda), Kardus, Selang(sedotan), Double tip, lem fox, kertas putih, dan gambar (manusia, tempat ibadah) di print.

Proses pembuatannya sebagai berikut:

Pertama, gelar karton warna hijau sebagai alas. Warna hijau lebih menarik, yang kita anologikan sebagi rumput. *Kedua*,

membuat pagar dari potongan kardus. Lebar pagar 2 cm, kemudian di tempeli karton dengan warna bebas sesuai keinginan. Potongan karton disesuaikan dengan potongan kardus. *ketiga*, membuat gerbang masuk. Di gerbang masuk ini terdapat tulisan "Bhineka Tunggal Ika" sesuai tema yang saya angkat. Pada dua sudut alat ditempel dua tiang dari dus yang sudah di gunting. Tinggi tiang kurang lebih 15 cm. Selanjutnya buat tulisan "Bhineka Tunggal Ika", lalu tempelkan pada tiang yang tadi. *Keempat*, membuat konten dari tema yang diangkat, yaitu tempat ibadah. Gambar yang sudah di print di tempel pada kardus, kemudian di gunting sesuai bentuk gambar. Tujuannya agar gambar bisa tegak berdiri. Di bagian belakang gambar diberikan penyangga. Selain konten utama, kita bisa memberikan pernak-pernik lain agar lebih menarik.

BAB VII

MODEL PENILAIAN PKn

A. Model Pengembangan Penilaian

Hasil belajar dapat diukur dari tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam belajar yang ditunjukkan oleh adanya perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman. Perubahan perilaku sebagai akibat dari belajar dapat diklasifikasikan dalam aspek-aspek tertentu. Bloom (1979) mengelompokkan hasil belajar atas tiga aspek, yaitu: (1) aspek kognitif berhubungan dengan perubahan pengetahuan, (2) aspek afektif berhubungan dengan perkembangan atau perubahan sikap, dan (3) aspek psikomotor berhubungan dengan penguasaan keterampilan motorik. Aspek kognitif dibagi menjadi enam tingkatan yaitu: ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Keenam aspek ini dapat dinyatakan dalam bentuk perilaku akhir yang mengisyaratkan kinerja siswa yang akan didemonstrasikan pada akhir pembelajaran

1. Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi,

menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek atau jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah:

a) Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*)

Adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggungkannya. Pengetahuan atau ingatan adalah merupakan proses berfikir yang paling rendah.

Salah satu contoh hasil belajar kognitif pada jenjang pengetahuan adalah dapat menghafal surat al-‘Ashar, menerjemahkan dan menuliskannya secara baik dan benar, sebagai salah satu materi pelajaran kedisiplinan yang diberikan oleh guru Pendidikan Agama Islam di sekolah.

b) Pemahaman (*comprehension*)

Adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seseorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.

Salah satu contoh hasil belajar ranah kognitif pada jenjang pemahaman ini misalnya: Peserta didik atas pertanyaan Guru Pendidikan Agama Islam dapat menguraikan tentang makna kedisiplinan yang terkandung dalam surat al-‘Ashar secara lancar dan jelas.

c) Penerapan (*application*)

Adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan kongkret. Penerapan ini adalah merupakan proses berfikir setingkat lebih tinggi ketimbang pemahaman.

Salah satu contoh hasil belajar kognitif jenjang penerapan misalnya: Peserta didik mampu memikirkan tentang penerapan konsep kedisiplinan yang diajarkan Islam dalam kehidupan sehari-hari baik dilingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

d) Analisis (*analysis*)

Adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya. Jenjang analisis adalah setingkat lebih tinggi ketimbang jenjang aplikasi.

Contoh: Peserta didik dapat merenung dan memikirkan dengan baik tentang wujud nyata dari kedisiplinan seorang

siswa dirumah, disekolah, dan dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat, sebagai bagian dari ajaran Islam.

e) Sintesis (*syntesis*)

Adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru. Jenjang sintesis kedudukannya setingkat lebih tinggi daripada jenjang analisis. Salah satu hasil belajar kognitif dari jenjang sintesis ini adalah: peserta didik dapat menulis karangan tentang pentingnya kedisiplinan sebagaimana telah diajarkan oleh Islam.

f) Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*)

Merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif dalam taksonomi Bloom. Penilaian/evaluasi disini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide, misalkan jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.

Salah satu contoh hasil belajar kognitif jenjang evaluasi adalah: peserta didik mampu menimbang-nimbang tentang manfaat yang dapat dipetik oleh seseorang yang berlaku disiplin dan dapat menunjukkan mudharat atau akibat-akibat negatif yang akan menimpa seseorang yang bersifat malas atau tidak disiplin, sehingga pada akhirnya sampai pada kesimpulan

penilaian, bahwa kedisiplinan merupakan perintah Allah SWT yang wajib dilaksanakan dalam sehari-hari.

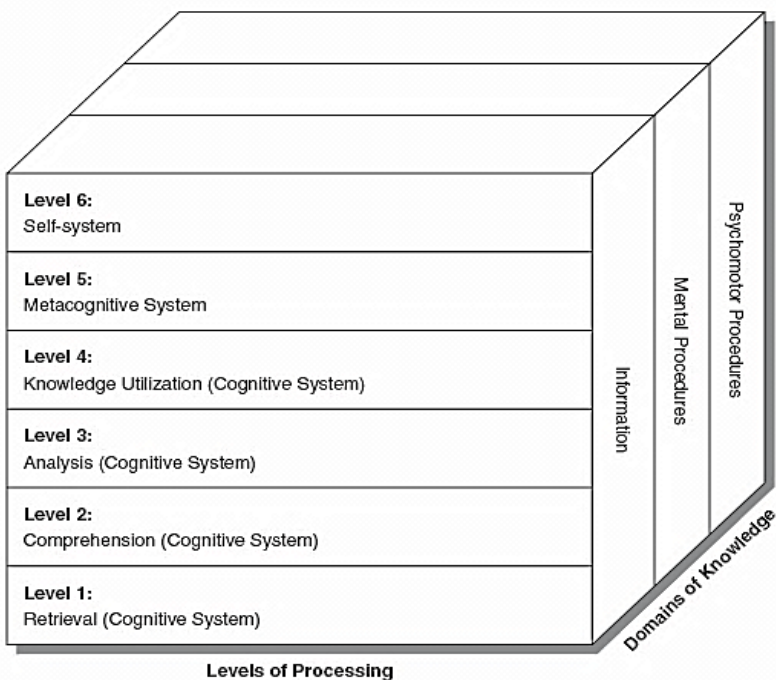
Anderson dan Krathwohl merevisi Taksonomi Bloom asli atau klasik untuk memasukkan kemajuan dalam teori dan praktik pembelajaran sejak awal, dan menawarkan hal berikut:

		Cognitive Process Dimension →					
		<i>Remember</i>	<i>Understand</i>	<i>Apply</i>	<i>Analyze</i>	<i>Evaluate</i>	<i>Create</i>
Knowledge Dimension →	Factual	Remember Facts	Understand Facts	Apply Facts	Analyze using Facts, Concepts, Principles and Procedures	Evaluate using Facts, Concept, Principle and Procedures	Create using Facts, Concepts, Principles and Procedures
	Conceptual	Remember Concepts/Principles	Understand Concepts/Principle	Apply Concepts/Principle	Analyze using Meta. Strategies	Evaluate using Meta. Strategy	Create using Meta. Strategy
	Procedural	Remember Procedures	Understand Procedures	Apply Procedure			
	Meta-cognitive	Remember Metacog. Strategy	Understand Metacog. Strategy	Apply Metacog. Strategy			
			Knowledge	Skill	Ability		

Notes: Source: Dalton, 2003, Heer, 2012, with reference to Anderson and Krathwohl, 2001.

Kerangka dua dimensi ini membedakan antara jenis-jenis pengetahuan sedang dipelajari (misalnya fakta, konsep atau prinsip, prosedur) dan jenis kognitif proses yang digunakan (ingat, pahami, terapkan, analisis, evaluasi, atau buat). Di kolom paling kiri tiga, ada korelasi kuat antara level proses kognitif dan jenis konten pengetahuan. Misalnya, pelajar sering diharapkan untuk mengingat fakta, memahami konsep atau

prinsip dan menerapkan prosedur. Namun, menciptakan tujuan pembelajaran di sel-sel lain juga dimungkinkan, termasuk menerapkan fakta dan konsep. Dalam setiap kognitif yang relatif lebih kompleks proses (menganalisis, mengevaluasi, dan membuat), berbagai jenis konten pengetahuan umumnya dipekerjakan. Seringkali, seperangkat istilah lain (pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan) digunakan untuk mengkarakterisasi tujuan ini, seperti yang ditunjukkan di sepanjang bagian bawah kerangka kerja.



Copyright © 2007 by Corwin Press. All rights reserved. Reprinted from *The New Taxonomy of Educational Objectives* (2nd ed.), by Robert J. Marzano and John S. Kendall. Thousand Oaks, CA: Corwin Press, www.corwinpress.com. Reproduction authorized only for the local school site or nonprofit organization that has purchased this book.

Structure of the Knowledge Dimension of the Revised Taxonomy

- A. *Factual Knowledge*** – The basic elements that students must know to be acquainted with a discipline or solve problems in it.
 - a. Knowledge of terminology**
 - b. Knowledge of specific details and elements**
- B. *Conceptual Knowledge*** – The interrelationships among the basic elements within a larger structure that enable them to function together.
 - a. Knowledge of classifications and categories**
 - b. Knowledge of principles and generalizations**
 - c. Knowledge of theories, models, and structures**
- C. *Procedural Knowledge*** – How to do something; methods of inquiry, and criteria for using skills, algorithms, techniques, and methods.
 - a. Knowledge of subject-specific skills and algorithms**
 - b. Knowledge of subject-specific techniques and methods**
 - c. Knowledge of criteria for determining when to use appropriate procedures**
- D. *Metacognitive Knowledge*** – Knowledge of cognition in general as well as awareness and knowledge of one's own cognition.
 - a. Strategic knowledge**
 - b. Knowledge about cognitive tasks, including appropriate contextual and conditional knowledge**
 - c. Self-knowledge**

Aplikasi, Analisis, dan Evaluasi dipertahankan, tetapi dalam bentuk kata kerja mereka sebagai Apply, Analyze, dan Evaluasi. Sintesis mengubah tempat dengan Evaluasi dan berganti nama menjadi Create. Semua subkategori asli diganti dengan gerunds, dan disebut "Proses kognitif." Dengan

perubahan ini, kategori dan subkategori-proses kognitif-dari Dimensi Proses Kognitif.

Structure of the Cognitive Process Dimension of the Revised Taxonomy

- 1.0 Remember** – Retrieving relevant knowledge from long-term memory.
 - 1.1 Recognizing**
 - 1.2 Recalling**
- 2.0 Understand** – Determining the meaning of instructional messages, including oral, written, and graphic communication.
 - 2.1 Interpreting**
 - 2.2 Exemplifying**
 - 2.3 Classifying**
 - 2.4 Summarizing**
 - 2.5 Inferring**
 - 2.6 Comparing**
 - 2.7 Explaining**
- 3.0 Apply** – Carrying out or using a procedure in a given situation.
 - 3.1 Executing**
 - 3.2 Implementing**
- 4.0 Analyze** – Breaking material into its constituent parts and detecting how the parts relate to one another and to an overall structure or purpose.
 - 4.1 Differentiating**
 - 4.2 Organizing**
 - 4.3 Attributing**
- 5.0 Evaluate** – Making judgments based on criteria and standards.
 - 5.1 Checking**
 - 5.2 Critiquing**
- 6.0 Create** – Putting elements together to form a novel, coherent whole or make an original product.
 - 6.1 Generating**
 - 6.2 Planning**
 - 6.3 Producing**

Bloom's Taxonomy – Revised Cognitive Domain

Bloom's Taxonomy has been revised by Anderson and Krathwohl (2001) with new terms and emphasis. This adapted Bloom's model has *Knowledge* converted to *Remember* and the highest level of development is *Creating* rather than *Evaluate*.

Category	Generic Skills	Sample Verbs
Remembering Recalling information	The learner is able to recall, restate and remember learned information.	Choose, Cite, Enumerate, Group, Label, List, Listen, Locate, Match, Memorize, Name, Outline, Quote, Read, Recall, Recite, Record, Relate, Repeat, Reproduce, Review, Select, Show, Sort, State, Underline, Write
Understanding Explaining ideas or concepts	The learner grasps the meaning of information by interpreting and translating what has been learned.	Account for, Annotate, Associate, Classify, Convert, Define, Describe, Discuss, Estimate, Explain, Express, Identify, Indicate, Interpret, Observe, Outline, Recognize, Reorganize, Report, Research, Restate, Retell, Review, Translate
Applying Using information in another familiar situation	The learner makes use of information in a new situation from the one in which it was learned.	Adapt, Apply, Calculate, Change, Collect, Compute, Construct, Demonstrate, Dramatize, Draw, Exhibit, Generalize, Illustrate, Interpret, Interview, Make, Manipulate, Operate, Paint, Practice, Sequence, Show, Sketch, Solve, Translate
Analyzing (Critical Thinking) Breaking information into parts to explore understandings and relationships	The learner breaks learned information into its parts to best understand that information in an attempt to identify evidence for a conclusion.	Analyze, Appraise, Arrange, Calculate, Categorize, Compare, Contrast, Criticize, Debate, Detect, Diagram, Discriminate, Dissect, Distinguish, Examine, Experiment, Group, Infer, Inquire, Inspect, Investigate, Order, Probe, Question, Relate, Research, Scrutinize, Separate, Sequence, Sift, Subdivide, Summarize, Survey, Test
Evaluating (Critical Thinking) Justifying a decision or course of action	The learner makes decisions based on in-depth reflection, criticism and assessment.	Appraise, Argue, Assess, Choose, Compare, Conclude, Criticize, Critique, Debate, Decide, Deduce, Defend, Determine, Differentiate, Discriminate, Evaluate, Infer, Judge, Justify, Measure, Predict, Prioritize, Probe, Rank, Rate, Recommend, Revise, Score, Select, Validate, Value
Creating (Critical Thinking) Generating new ideas, products, or ways of viewing things	The learner creates new ideas and information using what has been previously learned.	Act, Assemble, Blend, Combine, Compile, Compose, Concoct, Construct, Create, Design, Develop, Devise, Formulate, Forecast, Generate, Hypothesize, Imagine, Invent, Organize, Originate, Predict, Plan, Prepare, Propose, Produce, Set up

Marzano & Kendall: The New Taxonomy Education Objectives

Beliefs About the Importance of Knowledge	Beliefs about Efficacy		Emotions Associated with Knowledge
Metacognitive System			
Specifying Learning Goals	Monitoring the Execution of Knowledge	Monitoring Clarity	Monitoring Accuracy
Cognitive System			
Knowledge Retrieval	Comprehension	Analysis	Knowledge Utilization
Recall Execution	Synthesis Representation	Matching Classifying Error Analysis Generalizing Specifying	Decision Making Problem Solving Experimental Inquiry Investigation
Knowledge Domain			
Information	Mental Procedures		Physical Procedures

**KATA KERJA OPERASIONAL (KKO) EDISI REVISI
TEORI BLOOM**

RANAH KOGNITIF

Mengingat (C1)	Memahami (C2)	Menerapkan (C3)	Menganali sis (C4)	Mengeval uasi (C5)	Menciptakan (C6)
1	2	3	4	5	6
Mengenali Mengingat kembali Membaca Menyebutkan Melafalkan/m elafazkan Menuliskan Menghafal	Menjelaskan Mengartikan Menginterpretas ikan Menceritakan Menampilkan Memberi contoh Merangkum Menyimpulkan Membandingkan Mengklasifikasi kan Menunjukkan Menguraikan Membedakan Mengidentifikas ikan	Melaksanakan Mengimpleme ntasikan Menggunakan Mengonsepan Menentukan Memproseskan	Mendiferen siasikan Mengorgan isasikan Mengatribu sikan Mendiagno sis Memerinci Menelaah Mendeteksi Mengaitkan Memecahk an Menguraik an	Mengecek Mengkriti k Membukti kan Memperta hankan Memvalid asi Menduku ng Memproy eksikan	Membangun Merencanakan Memproduksi Mengkombinasi kan Merancang Merekonstruksi Membuat Menciptakan Mengabstraksi

RANAH AFEKTIF

Menerima (A1)	Merespon (A2)	Menghargai (A3)	Mengorganisasikan (A4)	Karakterisasi Menurut Nilai (A5)
Mengikuti Menganut Mematuhi Meminati	Mengompromikan Menyenangi Menyambut Mendukung Menyetujui Menampilkan Melaporkan Memilih Mengatakan Memilah Menolak	Mengasumsikan Meyakini Meyakinkan Memperjelas Memprakarsai Mengimani Menekankan Menyumbang	Mengubah Menata Mengklasifikasi ikan Mengombinasikan Mempertahankan Membangun Membentuk pendapat Memadukan Mengelola Menegosiasi Merembuk	Membiasakan Mengubah perilaku Berakhlak mulia Mempengaruhi Mengkualifikasi Melayani Membuktikan Memecahkan

RANAH PSIKOMOTOR

Meniru (P1)	Manipulasi (P2)	Presisi (P3)	Artikulasi (P4)	Naturalisasi (P5)
Menyalin Mengikuti Mereplikasi Mengulangi Mematuhi	Kembali membuat Membangun Melakukan, Melaksanakan, Menerapkan	Menunjukkan Melengkapi Menunjukkan, Menyempurnakan Mengkalibrasi Mengendalikan	Membangun Mengatasi Menggabungkan Koordinat, Mengintegrasikan Beradaptasi Mengembangkan Merumuskan, Memodifikasi Master	Mendesain Menentukan Mengelola Menciptakan

(Anderson, L.W. dan Krathwohl, D.R. : 2001)

B. Penilaian Kurikulum 2013

Pengertian penilaian mengacu pada pengertian penilaian yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 66 dan 81 tahun 2013. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tersebut dijelaskan bahwa pengertian penilaian sama dengan pengertian assesmen, sehingga hanya 3 kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk melihat perkembangan peserta didik, yaitu: 1) pengukuran yang diartikan kegiatan membandingkan hasil pengamatan dengan suatu kriteria atau ukuran. Hasil pengukuran berupa skor; 2) Penilaian adalah proses mengumpulkan informasi atau bukti melalui pengukuran, menafsirkan, mendeskripsikan, dan

menginterpretasi bukti-bukti hasil pengukuran. Hasil penilaian ini berupa nilai di rapor; dan 3) Evaluasi adalah proses mengambil keputusan berdasarkan hasil-hasil penilaian. Hasil dari evaluasi ini adalah naik atau tidak naik kelas, lulus atau tidak lulus, remedial atau tidak remedial.

Penilaian autentik, yakni 1) Penilaian input, yakni menilai kemampuan awal siswa terkait apa yang akan dipelajari. Misalnya: *pretest*, *apersepsi*, *brainstorming*; 2) penilaian proses, yakni penilaian pada saat proses pembelajaran berlangsung. Misalnya menilai kesungguhan siswa, penerimaan siswa, kerjasama, kemampuan menyelesaikan tugas yang diberikan, penilaian diri, penilaian antar sejawat, dan lain-lain; 3) penilaian hasil, yakni menilai kompetensi siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Misalnya menilai kompetensi pengetahuan siswa dengan cara tertulis, lisan atau penugasan, dan menilai keterampilan siswa dengan cara tes praktik atau unjuk kerja, portofolio, tugas proyek.

1. Penilaian Pencapaian Kompetensi Pengetahuan

Penilaian pencapaian kompetensi peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap peserta didik terhadap standar yang telah ditetapkan. Adapun penilaian pengetahuan dapat diartikan sebagai penilaian potensi intelektual yang mencakup pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognisi. Jenjang kognitif peserta didik yang dinilai adalah: mengingat,

memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta (Anderson & Krathwohl, 2001). Seorang pendidik perlu melakukan penilaian untuk mengetahui pencapaian kompetensi pengetahuan peserta didik. Penilaian terhadap pengetahuan peserta didik dapat dilakukan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Kegiatan penilaian terhadap pengetahuan tersebut dapat juga digunakan sebagai pemetaan kesulitan belajar peserta didik dan perbaikan proses pembelajaran. Pedoman penilaian kompetensi pengetahuan ini dikembangkan sebagai rujukan teknis bagi pendidik untuk melakukan penilaian sebagaimana dikehendaki dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 66 Tahun 2013.

2. Penilaian Pencapaian Kompetensi Sikap

Sikap bermula dari perasaan yang terkait dengan kecenderungan seseorang dalam merespon sesuatu atau objek. Sikap juga sebagai ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang. Sikap dapat dibentuk, sehingga terjadi perilaku atau tindakan yang diinginkan. Kompetensi sikap yang dimaksud dalam panduan ini adalah ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang dan diwujudkan dalam perilaku. Penilaian kompetensi sikap dalam pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur sikap peserta didik sebagai hasil dari suatu program pembelajaran. Penilaian sikap juga merupakan aplikasi suatu standar atau system pengambilan keputusan terhadap sikap. Kegunaan utama

penilaian sikap sebagai bagian dari pembelajaran adalah refleksi (cerminan) pemahaman dan kemajuan sikap peserta didik secara individual. Cakupan penilaian sikap dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Penilaian sikap spiritual	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut
Penilaian sikap sosial	Jujur, disiplin, tanggung jawab, toleransi, gotong royong, santun, percaya diri

3. Penilaian Pencapaian Kompetensi Keterampilan

Penilaian pencapaian kompetensi keterampilan merupakan penilaian yang dilakukan terhadap peserta didik untuk menilai sejauh mana pencapaian SKL, KI, dan KD khusus dalam dimensi keterampilan. Cakupan penilaian dimensi keterampilan meliputi keterampilan dalam ranah konkret mencakup aktivitas menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat. Sedangkan dalam ranah abstrak, keterampilan ini mencakup aktivitas menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang.

Pada setiap akhir tahun pelajaran, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 68 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum kompetensi inti keterampilan (KI-4), yang menjadi tagihan di masing-masing kelas adalah sesuai dengan satuan pendidikan. Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal,

serta ciri dari suatu mata pelajaran. Ranah keterampilan diperoleh melalui aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta.

a. Teknik Penilaian Kompetensi Keterampilan

1) Penilaian Praktik

Penilaian praktik adalah penilaian yang menuntut respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi. Penilaian praktik dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu seperti: praktik di laboratorium, praktik shalat, praktik olahraga, bermain peran, memainkan alat musik, bernyanyi, membaca puisi atau deklamasi, dan sebagainya.

2) Penilaian Berbasis Proyek

Penilaian berbasis proyek adalah tugas-tugas belajar (*learning tasks*) yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu. Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode atau waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, penyelidikan dan menginformasikan peserta

didik pada mata pelajaran dan indikator atau topik tertentu secara jelas.

Pada penilaian proyek, setidaknya ada 3 (tiga) hal yang perlu dipertimbangkan: (a) kemampuan pengelolaan: kemampuan peserta didik dalam memilih indikator atau topik, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan, (b) relevansi, kesesuaian dengan mata pelajaran dan indikator atau topik, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran, dan (c) keaslian: proyek yang dilakukan peserta didik harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek peserta didik.

3) Penilaian Portofolio

Penilaian portofolio adalah penilaian yang dilakukan dengan cara menilai kumpulan seluruh karya peserta didik dalam bidang tertentu yang bersifat reflektif-integratif untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan/atau kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Karya tersebut dapat berbentuk tindakan nyata yang mencerminkan kepedulian peserta didik terhadap lingkungannya. Penilaian portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya peserta didik atau hasil ulangan dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik oleh

peserta didik. Akhir suatu periode hasil karya tersebut dikumpulkan dan dinilai oleh guru. Berdasarkan informasi perkembangan tersebut, guru dan peserta didik sendiri dapat menilai perkembangan kemampuan peserta didik dan terus melakukan perbaikan.

BAB VIII

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013 PKn

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN PULOGEBANG 08 PAGI
Kelas / Semester	: 4 /1
Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsaku
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

PPKn

- 3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.
- 4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.
- 4.4 Mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), social ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar.
- 3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan Masyarakat.

IPS

- 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.
- 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

Seni Budaya dan Prakarya

- 3.3 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan.
- 4.5 Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada.

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.
- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan

cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

C. INDIKATOR

PPKn

1. Menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk tulisan.
2. Menjelaskan ciri khas suku Minang dalam bentuk peta pikiran.
3. Menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia.

IPS

1. Menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan.

Seni Budaya dan Prakarya

1. Menyanyikan lagu “Aku Anak Indonesia “ dengan tinggi rendah nada yang sesuai.

Bahasa Indonesia

1. Mengolah informasi dari teks “Menenal Suku Minang” dalam bentuk peta pikiran.

D. TUJUAN

1. Setelah mengamati gambar dan diskusi kelas, siswa mampu menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk tulisan dengan benar.
2. Setelah membaca teks “Menenal Suku Minang”, siswa mampu mengolah informasi dalam bentuk peta pikiran dengan benar.
3. Setelah mencari informasi keragaman teman sekelasnya dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan dengan benar.
4. Setelah bernyanyi dan berdiskusi, siswa mampu menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia dengan benar.

5. Setelah bernyanyi dan berdiskusi, siswa mampu membedakan tinggi rendah notasi yang sesuai.

E. MATERI

1. Peta budaya (ada di buku siswa), teks lagu “Aku Anak Indonesia”, perbedaan pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik tradisional.
2. Teks “Menenal Suku Minang”.
3. Ciri khas daerah dapat dilihat dari berbagai sisi (bangunan, pakaian, rumah adat, bahasa, upacara adat, dan lain-lain).

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan *Ceramah*
 Teknik : *Example Non Example*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Hafalan Matrik Perkalian 1-9. - Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. - Pembacaan Teks Pancasila. - Guru memberikan salam dan mengajak berdoa. - Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. - Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan. - Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak. - Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati peta budaya perbedaan pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat music tradisional. - Siswa menjawab pertanyaan yang ada pada buku siswa. - Guru berkeliling untuk mengetahui apakah ada siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas. - Siswa mendiskusikan jawaban secara berkelompok (satu kelompok terdiri atas 5 siswa). - Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. - Siswa membaca teks “Menenal Suku Minang”. - Siswa mengambil informasi penting dari teks yang dibacanya dan menuliskannya dalam bentuk peta pikiran. - Siswa berpasangan mendiskusikan jawaban dengan temannya. Guru dan siswa mendiskusikan hasil jawaban tersebut di depan kelas. - Setelah membuat peta pikiran dan mendiskusikannya, siswa secara individu menjawab pertanyaan yang ada pada buku siswa. <p>Untuk menggiring siswa pada pelajaran selanjutnya, guru secara klasikal mengajukan pertanyaan berikut:</p> <p>— Dari manakah asal daerah kalian?</p> <p>— Apakah ciri khas daerah asalmu?</p> <p>Siswa mencari asal-usul daerah teman-temannya di kelas melalui kegiatan bertanya-jawab tentang suku, agama, dan ciri khas daerah masing-masing. Ciri khas daerah dapat dilihat dari berbagai sisi (bangunan, pakaian, rumah adat, bahasa, upacara adat, dan lain-lain).</p>	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ul style="list-style-type: none">- Siswa melakukan perenungan tentang kegiatan pembelajaran hari ini.- Siswa menuliskan hal-hal yang telah mereka pelajari, kesulitan yang mereka alami,serta hal lain apa yang ingin mereka pelajari lebih lanjut.- Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan perenungan dengan mengajak siswa membacakan jawaban mereka.- Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.- Guru menyampaikan pesan moral untuk senantiasa menghargai keberagaman budaya bangsa.- Siswa mencari informasi lain tentang keberagaman budaya Indonesia.- Siswa dapat bertanya kepada orang tua atau orang di sekitar, menonton televisi, atau membaca buku.- Hafalan Matrik Perkalian 1-9.- Salam dan do'a penutup. <p>Pengayaan</p> <p>Siswa dapat mencari tambahan informasi tentang keberagaman di Indonesia melaluiinternet, koran, narasumber, atau majalah.</p> <p>Remedial</p> <p>Kegiatan remedial diberikan kepada siswa yang masih memiliki kesulitan dalam memahami peta pikiran. Kegiatan ini dapat dilakukan secara kelompok atau individu selama 30 menit.</p>	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Berikut langkah-langkah yang dapat dilakukan.	
	1. Beri siswa peta pikiran kosong.	
	2. Mintalah siswa menuliskan topik yang akan dibahas di lingkaran tengah.	
	3. Bimbing siswa untuk membahas subtopik di setiap lingkaran dengan mengajukan pertanyaan pengarah.	

G. SUMBER DAN MEDIA

- Dirianak, Lingkungkeluarga, danLingkungansekolah.
- BukuPedoman Guru Tema 1Kelas 4danBukuSiswaTema 1Kelas 4 (BukuTematikTerpaduKurikulum 2013,Jakarta: KementerianPendidikandanKebudayaan, 2013).
- BukuPengembanganDiriAnak.
- SumberMotivasi/InspirasiHidup:
<http://rokhmaninstitute.blogspot.com/>
- Video/slide/gambar tentang Keberagaman Budaya Bangsa Indonesia.

H. PENILAIAN

1. ProsedurPenilaian

a. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir.

b. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan (terlampir).

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Proses

- 1) Penilaian Kinerja.

2) Penilaian Produk.

b. Penilaian Hasil Belajar

- Pilihan ganda.
- Isian singkat.
- Esai atau uraian.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

**Jakarta,
Guru Kelas,**

SRI RAHAYU PURWANINGSIH, M.M
NIP. 196203231985032009

TOTO K. PARTAYUDA, S.Pd.SD

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Khoiru. 2011. *Strategi Pembelajaran KTSP*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Akbar Sa'dun dkk. 2003. *Laporan Penelitian Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu*. Malang: Lemlit
- Alignment, C., Taxonomy, B., Descriptions, S. T., Figure, S. T., Nomenclature, S. T., Taxonomy, S., ... Education, T. (2014). *Supplementary Guidelines (Learning Outcomes and Assessment)*
- Assessment, T., James, W., Barney, J. A., & Mccowen, R. (2009). *Transformative Assessment*, 6(12), 2008–2009.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Chotimah, Chusnul, dkk. 2018. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Daryono. 2011. *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2003. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and learning)* Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikdasmen. Makalah tidak diterbitkan
- Dr. Roli Rai. (2014). Comparative Effectiveness of Value Clarification and Role Playing Value Development Models for Selected Values for Primary School Students\n. *IOSR Journal Of Humanities And Social*

Science (IOSR-JHSS), 19(1), 28–34. Retrieved from <http://www.iosrjournals.org/iosr-jhss/papers/Vol19-issue1/Version-1/E019112834.pdf>

Goals, E. (2006). The Need for a Revision of Bloom's Taxonomy, 1–20.

Hamid, Abdul, dkk. 2012. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bandung: Pustaka Setia

Irawan, Benny. 2016. *Kewarganegaraan*. Serang: Untirta

Kemenristekdikti. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta

Kemenristekdikti. 2016. *Pendidikan Pancasila*. Jakarta

Krathwohl David R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(4), 212–218. <https://doi.org/10.1207/s15430421tip4104>

Mardianti, Yayuk. 2010. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional

M.S, Kaelan. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Paradigma

Nggili, Ricky Arnold. 2015. *Belajar Any Where*. Salatiga: Guepedia

Paparan Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Bidang Pendidikan Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 (14 Januari 2014)

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 67
Tahun 2013

Sadiman, Arief, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja
Grafindo Persada.

Siska, yulia. 2016. *Pendidikan Pancasila*. Bandung: Iham
Kreatif Mandiri

Sundayana, Wachyu. 2014. *Pembelajaran Berbasis Tema*.
Jakarta: Erlangga

Shabani, K. (2010). Vygotsky ' s Zone of Proximal
Development : Instructional Implications and Teachers
' Professional Development, 3(4), 237–248.

Tim Dosen PKn-UMC. 2019. *Pembelajaran PKn di SD*. Sleman:
DeePublish.

Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*.
Jakarta: Bumi Aksara

Winataputra, Udin S. 2011. *Materi dan Pembelajaran PKn sd*.
Jakarta: Universitas Terbuka

RIWAYAT PENULIS

AWIRIA, Telah menyelesaikan pendidikan S1 Ilmu Sosial Politik, Program Studi PPKn di Universitas Negeri Jakarta, S2 Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Jakarta, dan sekarang telah dalam tahap akhir penyelesaian studi S3 Program Doktor di Universitas Negeri Jakarta. Pengajar di beberapa perguruan tinggi, diantaranya Universitas Muhammadiyah Tangerang, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, dan Universitas Terbuka Jakarta.

NUR LATIFAH, M.Pd., Dilahirkan di Jakarta pada tanggal 11 Agustus 1987. Anak Keempat dari pasangan Bapak Nur din dan Ibu Darniati.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah MIN 1 Cengkareng, Jakarta lulus tahun 1998. Pada tahun yang sama masuk SMP Negeri 108 Jakarta lulus tahun 2001 kemudian melanjutkan ke SMK PGRI 35 Jurusan Akuntansi, Jakarta lulus tahun 2004. Pada tahun 2004 diterima di Universitas Indraprasta PGRI (UNINDRA) Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Program Studi S I lulus tahun 2008. Pada tahun 2012 lulus Program Magister (S2) pada Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta. Dosen Tetap di Universitas Muhammadiyah Tangerang Fakultas Ilmu Pendidikan, Tutor Universitas Terbuka UPBJJ Jakarta, di tahun 2015 sampai saat ini. Tutor On line Universitas Terbuka di tahun 2017. Ikut serta aktif dalam pengembangan bahan Ajar Modul UT di tahun 2018.

Karya Bahan ajar yang pernah di publish ISBN adalah buku Micro Teaching di tahun 2018, Bahasa Indonesia untuk PGSD di tahun 2018, Pengembangan Ekstrakurikuler Sekolah dasar di Tahun 2018 dan Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas Tinggi di tahun 2019.

Menurut kurikulum 2013, PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Sesuai dengan tujuan pembelajaran PKn tersebut, buku ini diharapkan dapat bermanfaat bagi calon guru untuk memahami cara mengajar PKn, menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikannya di sekolah. Buku ini disusun sebagai salah satu bahan ajar dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mata kuliah Pembelajaran PKn Sekolah Dasar.

Di dalam buku ini disajikan materi pembelajaran PKn secara sederhana, efektif, mudah dimengerti, dan disertai contoh metode, media pembelajaran, serta RPP PKn. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam memahami cara mengajar materi PKn secara kreatif dan varitatif. Selain itu, buku ini dilengkapi juga konsep penilaian mata pelajaran PKn. Semoga bermanfaat. Selamat membaca!



SAMUDRA BIRU
Menyebarkan Ilmu Pengetahuan

Pod Samudra Biru
samudrabiru_group
www.samudrabiru.co.id

ISBN 978-623-7507-06-2

